# LES GUERRIERS FANTÔMES
## ET LES SOUS-PROFONDEURS

Un module d'aventure dans les
Terres du Milieu de J.R.R. TOLKIEN

Pour JRTM




Basé sur BILBO LE HOBBIT™ et LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™ de J.R.R. TOLKIEN, ce module propose à la fois trois scénarios dans de sombres cavernes infestées de Morts-Vivants, au Dunfearan (le Pays de Dun), et un système élaboré de génération de plans afin de s'aventurer au plus profond des souterrains d'Endor : les Sous-Profondeurs.




Réf. 00362

*Ref : 00362*

# Les Guerriers Fantômes
## et les Sous-Profondeurs

### CRÉDITS


**Titre original :** *Ghost Warriors* **(MERP n°8016)**

**Auteur :** Ruth Sochard
**Auteur/concepteur :** John M. Ferrone
**Rédacteur/développeur :** Jessica Ney
**Illustration de la couverture :** Angus McBride
**Illustration intérieure :** Liz Danforth
**Mise en page :** Ted Dinwiddie, Kevin Williams, Eric Bruns, Jennifer Kleine, Andrew Christensen
**Cartes en couleur :** Pete Fenlon
**Contributions spécifiques :** *Rédacteur en chef de la série* : Jessica M. Ney, *Rédacteur du contenu* : Peter C. Fenlon, *Mise en page* : Ted Dinwiddie & B.T. Thompson, *Graphiques de couverture* : Terry Amthor, *Relecture* : Jo Lori Drake.
**Table des Bêtes de Dunfearan :** Randell Doty
**Contributions spéciales :** Paty et Scott Saternye

**Traduction française (intérieur/plans/cartes), modifications et correction texte, retouche cartes et plans, mise en page couverture et intérieur :** Círdann de Felrive (2024)

**Révision** : **1.1** (avril 2024)


### SOMMAIRE

*Leanan s'appuya contre l'écorce lisse d'un hêtre et soupira. Les bois au clair de lune possédaient une paix étrange qui plaisait à ses yeux comme rien d'autre ne pouvait le faire. À l'endroit où elle se tenait, les arbres s'éclaircissaient, révélant une falaise courbée pour former un croissant monumental au pied des montagnes. Des marches de pierre brute, flanquées de quatre paires de colonnes carrées, montaient jusqu'à deux ouvertures aux arcs triangulaires en encorbellement. L'endroit était l'un des lieux de prédilection de Leanan. Elle s'étira sinueusement dans la brise nocturne, puis se pencha pour retirer un caillou de sa botte gauche.*

*Des mouvements s'agitèrent dans l'ombre des ouvertures en encorbellement tandis que la jeune femme se concentrait sur sa botte. Un Dunéen blafard, vêtu des plaids de sa famille et portant une lance, émergea avec d'autres guerriers fantomatiques dans son dos. Une phosphorescence particulière se cachait dans leurs yeux et leurs membres étaient étrangement ballants. Il ne s'agissait pas d'hommes, mais de Morts-Vivants obéissant aux ordres d'une Chaman de l'Ombre. Un éclat de granit tourmenté dans les mains, Leanan leva les yeux de ses pieds et sursauta.*

# 1.0 INDICATIONS

Le jeu de rôle fantastique s'apparente à un roman vivant dont les joueurs sont les personnages principaux. Tous s'associent pour écrire une histoire pleine d'aventures. Ils contribuent à créer une nouvelle terre et de nouveaux récits étranges. Cette série est conçue comme un outil pour les maîtres de jeu (MJ) qui souhaitent mener des scénarios ou des campagnes se déroulant dans la Terre du Milieu de J.R.R. Tolkien. Les modules d'aventure sont des études complètes et prêtes à l'emploi de régions très spécifiques, et sont destinés à être utilisés avec un minimum de travail supplémentaire. Chacun d'entre eux contient des informations statistiques basées sur les systèmes du Jeu de Rôles des Terres du Milieu (JRTM) et de Rolemaster (RM). Les modules sont toutefois utilisables avec la plupart des principaux jeux de rôle. L'accent est mis sur les directives créatives.

## 1.1 Définitions et termes

**ABRÉVIATIONS**

### Systèmes de jeu

| | |
|---|---|
| JRTM | Jeu de Rôle des Terres du Milieu |
| RM | Rolemaster |

### Caractéristiques des personnages

| | |
|---|---|
| AD | Autodiscipline (RM) |
| AG | Agilité (RM & JRTM) |
| CO | Constitution (RM & JRTM) |
| EM | Empathie (RM) |
| FO | Force (RM & JRTM) |
| IG | Intelligence (JRTM) |
| IT | Intuition (RM & JRTM) |
| ME | Mémoire (RM) |
| PR | Présence (RM & JRTM) |
| RA | Rapidité (RM) |
| RS | Raisonnement (RM) |

### Termes de jeu

| | |
|---|---|
| AM | Arts martiaux |
| BD | Bonus défensif |
| BO | Bonus offensif |
| Car | Caractéristique ou Attribut |
| CRIT | Coup Critique |
| D | Dé ou Dés |
| JR | Jet de résistance |
| JRAF | Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques |
| MJ | Maître de Jeu |
| Mod | Modificateur ou Modification |
| Niv | Niveau (d'expérience ou d'un sort) |
| pb | Pièce(s) de bronze |
| pc | Pièce(s) de cuivre |
| pe | Pièce(s) d'étain |
| pf | Pièce(s) de fer |
| PJ | Personnage Joueur |
| pj | Pièce(s) de jade |
| pm | Pièce(s) de mithril |
| PNJ | Personnage Non Joueur |
| po | Pièce(s) d'or |
| PP | Point(s) de Pouvoir |
| R | Rayon |
| TA | Type d'armure |
| Tr | Tour, période de 10 secondes) |

### Termes des Terres du Milieu

| | |
|---|---|
| A | Adûnaic |
| Cir | Cirth ou Certar (runes) |
| D.A. | Deuxième Âge |
| D | Dunael (Dunéen) |
| Dn | Daneael (ancien Dunéen) |
| E | Edainic |
| El | Eldarin |
| H | Hobbitique (variante du Ouistrain) |
| Har | Haradaic |
| Hc | Homme des Collines |
| Hob | Bilbo Le Hobbit |
| Kd | Kuduk (ancien Hobbit) |
| Kh | Khuzdul (langue Naine) |
| NP | Noir Parler |
| P.A. | Premier Âge |
| O | Ouistrain (langue commune) |
| Or | Orque |
| Ot | Oriental |
| Q | Quenya |
| Q.A. | Quatrième Âge |
| R | Rohanese (Rohirric) |
| Rh | Rhovanien |
| S | Sindarin |
| SdA | Le Seigneur des Anneaux |
| Sy | Elfe Sylvain |
| T.A. | Troisième Âge |
| Teng | Tengwar |
| V | Varadja (Variag) |
| Wo | Wosien (Drúedain) |

## 1.2 Ajustements & adaptations

Quand vous utiliserez ce module avec votre campagne de JRAF, notez avec soin toutes les caractéristiques des PNJ avant de commencer à jouer. Si des ajustements doivent être faits, vous pouvez désirer consulter les lignes de conduites suivantes. Les renseignements fournis sont en termes de pourcentages et ont pour but de donner au lecteur une image relativement claire des forces et faiblesses des individus et créatures concernés. La plupart des systèmes de JRAF font référence aux données, et la conversion sera simple, rappelez-vous, cependant, qu'il existe des dizaines de règles de Jeu de Rôle et la conversion des caractéristiques donnée ici peut se révéler ennuyeuse, vous pouvez créer vos propres PNJ à partir du travail ébauché dans ce module.

**CONVERSION DES PdC ET DES BONUS**

Pour convertir des valeurs de pourcentage dans un système de 1-20, une règle simple est : pour chaque +5 sur une échelle de 1 à 100, vous avez un +1 sur un D20. Les valeurs en Points de Coup (PdC) données

dans ce module représentent la douleur générale et les traumatismes. Ils recouvrent plus les bleus et les petites coupures que les plaies. Le système des Coups Critiques est utilisé pour couvrir les plaies importantes et les coups mortels. Les Points de Coup infligés ici sont moins importants que dans les systèmes de jeu où la mort survient lorsque les Points de Coup du personnage sont épuisés. Si vous utilisez un système de jeu qui n'utilise pas ce système de Coups Critiques particuliers comme, par exemple, Donjons et Dragons, doublez simplement le nombre de PdC que reçoit le personnage ou divisez par deux les valeurs des PdC trouvées dans ce module.

### CONVERSION POUR LES PRINCIPAUX SYSTÈMES DE JRAF

Toutes les caractéristiques et les informations chiffrées utilisées dans ce module sont données sous la forme de jets normaux de dé ou de Jets Sans Limite, sur une base de 1-100. Ils sont conçus pour l'utilisation de dé de pourcentage (D100). Utilisez te tableau ci-dessous pour déterminer les bonus appropriés ou pour convertir les résultats de 1-100 dans une échelle compatible avec les systèmes n'utilisant pas les pourcentages.

| 1-100 Stat. | Bonus D100 * | Bonus D20 | 3-18 Stat. | 02-12 Stat. |
|---|---|---|---|---|
| 102+ | 35 | 7 | 20+ | 17+ |
| 101 | 30 | 6 | 19 | 15-16 |
| 100 | 25 | 5 | 18 | 13-14 |
| 98-99 | 20 | 4 | 17 | 12 |
| 95-97 | 15 | 3 | 16 | — |
| 90-94 | 10 | 2 | 15 | 11 |
| 85-89 | 5 | 1 | 14 | 10 |
| 75-84 | 5 | 1 | 13 | 9 |
| 60-74 | 0 | 0 | 12 | 8 |
| 40-59 | 0 | 0 | 10-11 | 7 |
| 25-39 | 0 | 0 | 9 | 6 |
| 15-24 | -5 | -1 | 8 | 5 |
| 10-14 | -5 | -1 | 7 | 4 |
| 05-09 | -10 | -2 | 6 | 3 |
| 03-04 | -15 | -3 | 5 | — |
| 2 | -20 | -4 | 4 | 2 |

** Si approprié, ce bonus varie avec la race.*

## 1.3 Notes concernant les cartes

Des cartes permettent d'utiliser une base solide sur laquelle travailler. Rappelez-vous que la précision d'une carte dépend de son échelle : plus le territoire couvert est restreint, plus la représentation sera proche de la réalité. Si l'échelle est de l'ordre de 2,5cm = 32km (comme c'est le cas pour la carte régionale en couleur), le facteur de précision est plus grand que dans une carte à l'échelle de 2,5cm = 320km. Les notes suivantes aident à la compréhension des cartes et des plans de ce module. Le texte et les cartes utilisent souvent une terminologie en langue régionale plutôt que traduite. Ceci aidera le MJ à mieux s'imprégner de la culture régionale, ce qui lui permettra d'aider plus efficacement les PJ.

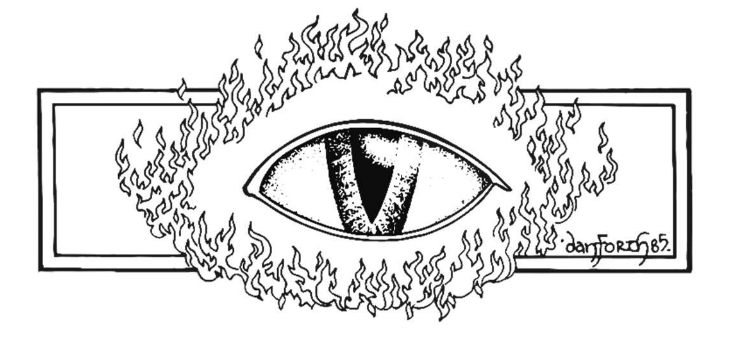
### CARTE DE RÉFÉRENCE DU MJ

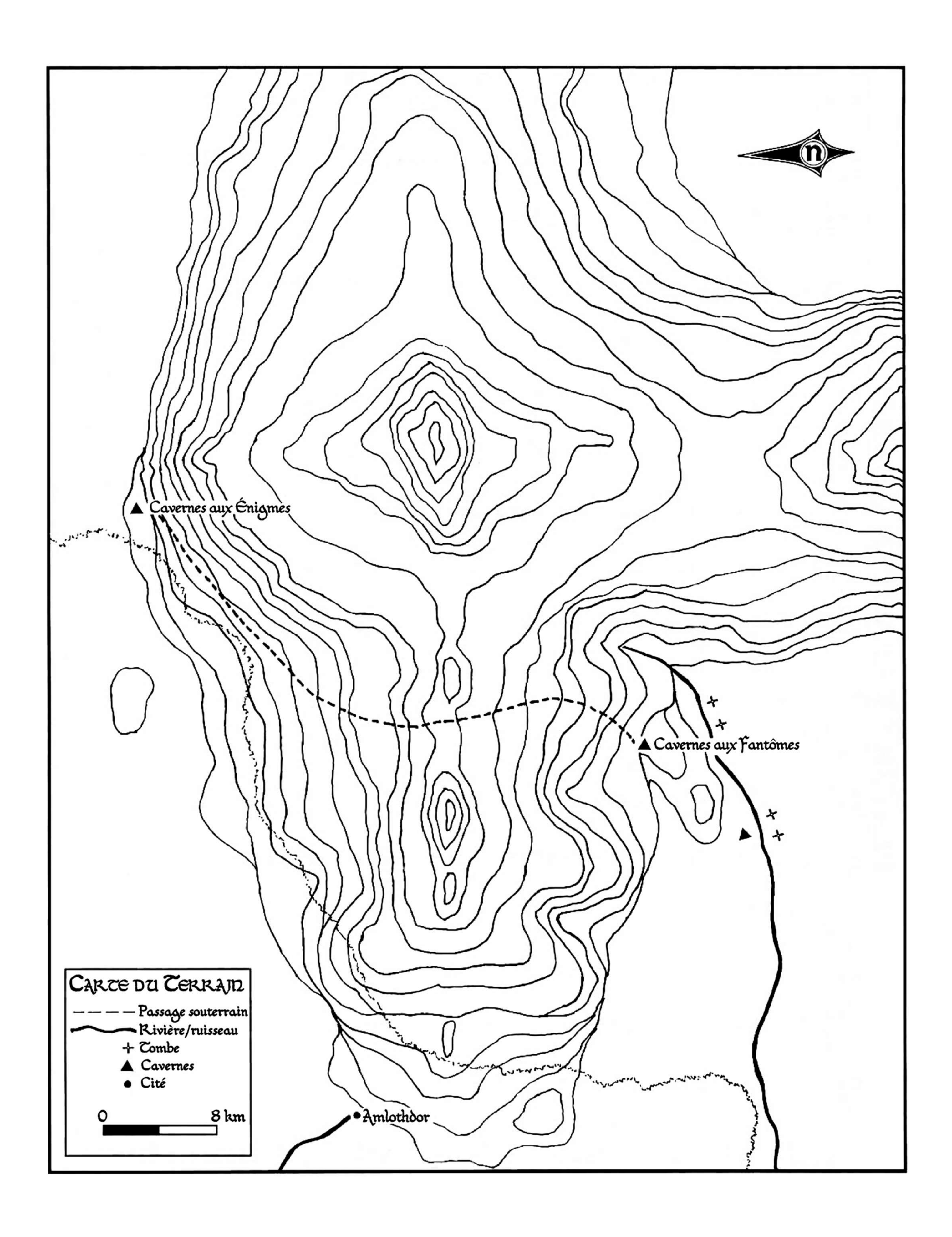
La carte en couleur est une œuvre relativement détaillée, destinée à aider le MJ et joueurs qui possèdent une connaissance virtuellement complète de la région. Les sites, les cités et les villages importants sont centrés sur la période entre T.A.1000 et Q.A.1. De nombreuses places fortes de Sauron et de ses serviteurs sont en ruine après T.A.3019. Le symbole des ruines utilisé, décrit les restes des sites abandonnés ou détruits avant T.A.1000. Bien sûr, tous les sites évoluent avec le temps et les traits spécifiques de chacun varient à travers tout le Troisième Âge.

La carte en couleur est le principal document de référence, mais le MJ dispose également de cartes en noir et blanc, indiquant la localisation de sites supplémentaires, l'emplacement des peuples et le type de flore et faune. Nous suggérons aux MJ de ne laisser voir la carte inclus dans ce module qu'aux PJ nés ou ayant vécu dans cette région. Le MJ masquera les renseignements inconnus des PJ.

**Légende Carte en couleur**

(1) 2,5 cm = 32 km
(2) Montagnes =
(3) Collines =
(4) Forêts mixtes =
(5) Forêts de résineux =
(6) Haies, taillis, fourrés =
(7) Fleuves =
(8) Rivières =
(9) Ruisseaux =
(10) Cours d'eau intermittents =
(11) Glaciers et coulées de glace =
(12) Champs de neige de montagnes et régions enneigées n'ont pas de représentation en couleurs.
(13) Routes principales =
(14) Routes secondaires =
(15) Chemins/pistes =
(16) Ponts =
(17) Gués =
(18) Cités=
(19) Villes =
(20) Manoirs, auberges, petits villages =
(21) Citadelles et grands complexes fortifiés =
(22) Petits châteaux, places fortes, tours, forts =
(23) Monastères =
(24) Observatoires =
(25) Tumulus et lieux de sépulture =
(26) Grottes et entrées de cavernes =
(27) Buttes et plateaux =
(28) Lacs =
(29) Dunes =
(30) Terrain très accidenté =
(31) Déserts =
(32) Haut-fonds =
(33) Récifs =
(34) Ruines =
(35) Marais et régions marécageuses =
(36) Jungles =
(37) Lacs asséchés ou périodiques =
(38) Escarpements et coteaux =
(39) Villages marécageux =
(40) Tours de guet =




Cavernes aux Énigmes
Cavernes aux Fantômes
Amlothdor
Carte du Terrain
Passage souterrain
Rivière/ruisseau
Tombe
Cavernes
Cité
0
8 km

# 2.0 LA MALÉDICTION DES BRISEURS-DE-SERMENT

Au milieu du Deuxième Âge, les Daen Coentis, ou "Peuple habile", vivaient dans les collines et les vallées au pied des Montagnes Blanches. Ils étaient les descendants d'un ancien et noble peuple qui avait migré dans les plaines du Rhovanion à la fin du Premier Âge. Ces tribus traversèrent l'Anduin et s'installèrent sur les terres qui allaient devenir le Gondor. Elles y vécurent paisiblement pendant de nombreux siècles, absorbant la culture plus ancienne des Drúedain qui les avaient précédées.

Les colons explorateurs de Númenor finirent par repousser les Daen au plus profond des montagnes, les confinant dans les vallées des Ered Nimrais. Les sbires de Sauron rendirent visite aux tribus superstitieuses et en subvertirent un grand nombre en promouvant des cultes enracinés dans le Culte des Ténèbres. Les graines de la rupture du serment avaient été semées.

Les groupes de Daen de la plaine se sont liés d'amitié avec les Númenóréens par proximité et par nécessité. Ils apprirent beaucoup des nouveaux venus, notamment des techniques agricoles avancées et du concept d'un gouvernement unifié. Ils réussirent même à élire un Conseil et un Haut-Chef. Vers la fin du deuxième âge, le grand chef des Daen Coentis des basses terres prêta serment au roi Elendil que son peuple combattrait aux côtés des armées dunéennes si le Gondor avait besoin d'alliés en temps de guerre.

Ce pacte déplut fortement aux Daen Coentis des hautes terres, qui considéraient les Dúnedain comme des envahisseurs et non comme des voisins. Les Chamans des tribus des hautes terres, depuis longtemps imprégnés des traditions du Culte des Ténèbres, aggravèrent les divergences d'opinion entre les montagnards et les habitants des basses terres. Les dissensions se multiplièrent et se nourrirent d'elles-mêmes. Lorsque la Dernière Alliance des hommes et des Elfes appela les guerriers Daen Coentis à opposer leurs armes à Sauron à la fin du Deuxième Âge, leur Grand Chef refusa d'honorer la promesse de son aïeul.

Son refus scella le destin des Daen Coentis. Le serment avait été prononcé, et les Daen ne seraient pas libéré de ses liens tant qu'ils n'auraient pas rempli leur mission.

Les veines de minerai de leurs mines s'épuisèrent. À l'extérieur, les champs ne donnèrent plus de récoltes, le bétail tomba malade, les artisans oublièrent des connaissances essentielles et de nombreuses femmes devinrent stériles. La nuit, des apparitions de morts errèrent sans but près de leurs sépultures.

Les pensées des Daen Coentis se tournèrent de plus en plus vers la mort. Pour apaiser leurs dieux, les Chamans sacrifièrent des aigles, des serpents et des agneaux nouveau-nés lors des rituels. Ces rites sanglants s'avérèrent inefficaces et des mesures plus énergiques furent prises. Des captifs humains, puis des volontaires courageux, furent tués sur les autels des Daen. Des guerriers isolés, puis des familles et des tribus entières quittèrent la région.

Au IIIème siècle du Troisième Âge, les Daen Coentis n'existaient plus en tant que peuple, puis les derniers d'entre eux restées dans les Ered Nimrais hanté moururent. La plupart avaient déjà migré vers les contreforts du Sud des Monts Brumeux, où ils furent connus sous le nom de Daen Lintis, le "Peuple Savant", ou aussi sous le nom de "Dunéens".

Ces tribus espéraient que leur fuite du pays des Morts-Vivants leur avait permis d'échapper également à la malédiction qui pesait sur leurs ancêtres. Et pourtant, peut-être que la rupture d'un serment



par certains peut entraîner une malédiction sur les autres. Il est certain que d'autres problèmes allaient assombrir leur avenir. Sauron avait d'autres projets pour ses serviteurs dunéens. Transmise par leurs Chamans, la volonté du Seigneur des Ténèbres poussait les guerriers à faire la guerre aux hommes du Calenardhon.

Lorsque la grande peste de l'an T.A.1636-37 a balayé le pays, les esprits des Dunéens ont été agités par des souvenirs effrayants de la rupture du serment. Ils pensaient que la peste était une conséquence de la trahison de leurs ancêtres, puisque ce peuple isolé a contracté la maladie lors de leurs fréquents raids sur les convois de chariots gondoriens. Les tribus dunéennes ont ainsi souffert dans les contreforts des montagnes.

Afin d'échapper au fléau, le clan Faighoin s'engagea dans une ouverture sur les pentes de l'Hithaeglir. Les cavernes sont reliées aux Sous-Profondeurs et la tribu s'y précipita, croyant qu'elle allait y être en sécurité. Derrière eux, dans les grottes à l'entrée, ils laissèrent une énigme pour garder le secret de leur fuite. Ils emportèrent avec eux les richesses de ceux qui avaient péri autour d'eux. Le clan Faighoin n'a jamais émergé de sa cachette souterraine.

### ERIBHEN DA MOIGH

Eribhen "la Jeune" était la petite fille de Derna, la prêtresse à la longue vie de la célèbre Maison des Guérisseurs du Pays de Dun (*voir le module JRTM* ***Le Pays de Dun****, chapitre 7.1.7*). Contrairement à son aïeule, elle était fascinée par les anciens arts noirs et souhaitait dominer les fantômes qui hantaient la mémoire des gens.

À l'âge de 10 ans, Eribhen était en passe de devenir une Chamane plus puissante que toutes celles que le peuple du Pays de Dun n'avait jamais connues. Elle étudia avec le prêtre vieillissant Ruil dans les Monts Brumeux, et c'est lui qui lui donna le grand bâton appelé "Fléau des Fantômes" (*voir module JRTM* ***Les Trésors des Terres du Milieu****, p.122*). Grâce à ce don, sa légende ne cessa de croître.

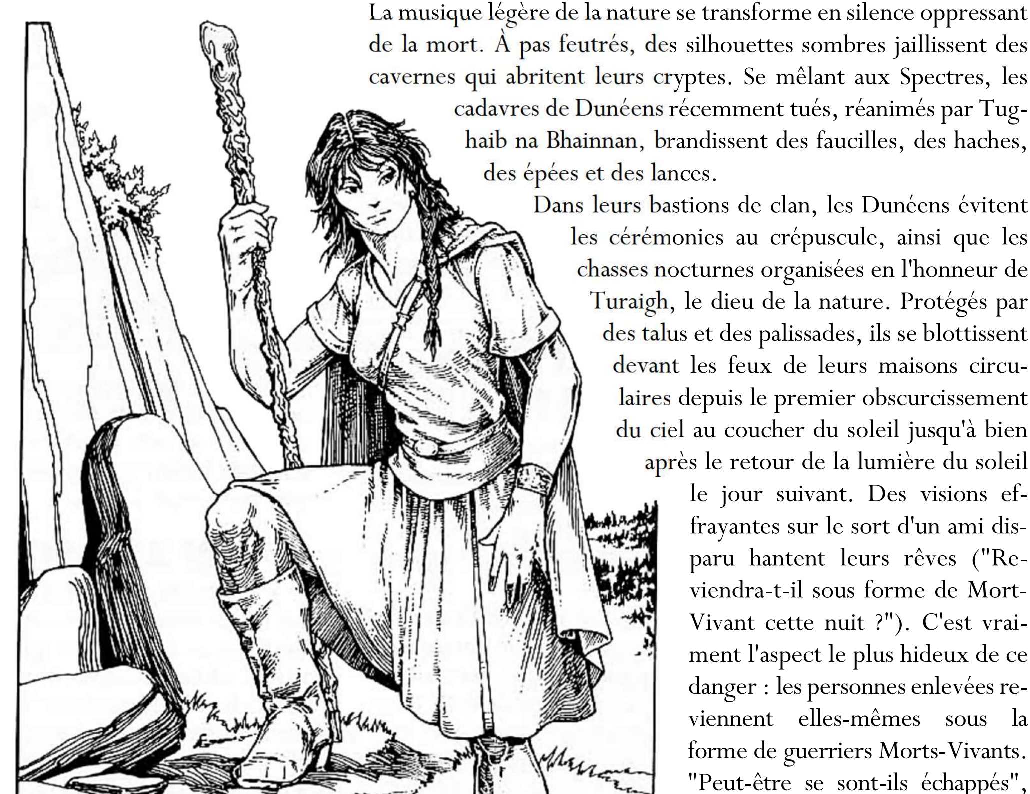
En T.A.1695, elle renouvela le Culte des Ténèbres parmi les clans dunéens, réveillant de nombreux fantômes qui erraient dans la nuit. Les clans écoutaient ses exhortations afin d'échapper à ses serviteurs Morts-Vivants. La Chamane incita les prêtres et les chefs de clan à se battre pour l'unification du Pays de Dun et la victoire sur le Gondor qui s'ensuivit. Certaines tribus refusèrent et la guerre civile éclata. Avec plusieurs succès au printemps de l'an T.A.1697, Eribhen consolidé l'ensemble du Pays de Dun et s'allia à Ulf Dilan, qu'elle nomma Haut-Chef.

Ensemble, ils comptèrent envahir les basses terres de l'Eriador. Ulf Dilan envahit la province gondorienne du Calenardhon. Lors d'une embuscade surprise alors qu'il traversait les gués de l'Isen, le Haut Chef fut tué et ses forces éradiquées. Eribhen retourna à l'isolement.

**TUGHAIB NA BHAINNAN**

La mainmise d'Eribhen sur le Pays de Dun était terminée, mais son influence continuait à régner sur son peuple. La Chamane légua le Fléau des Fantômes, le bâton qui permettait à son porteur de contrôler les Morts-Vivants, à sa sœur spirituelle Tughaib na Bhainnan (D."Celle qui gouverne les esprits"). La jeune adepte parcourut les hautes terres dans la solitude tout en améliorant sa maîtrise des arts maléfiques. Plusieurs années plus tard, alors qu'elle était presque arrivée à maturité, elle découvrit les cavernes par lesquelles le clan Faighoin s'était enfui.

Après avoir résolu l'énigme, elle suivit leur trace dans les Sous-Profondeurs pour trouver les tombes du clan. Les tombes froides auraient pu déjouer n'importe qui, mais la maîtresse du Fléau des Fantômes réveilla les âmes des morts pour créer une armée de Spectres.




Conduisant ses Morts-Vivants à travers les Sous-Profondeurs jusqu'au versant Sud de l'éperon montagneux, Tughaib occupa les cavernes qui s'y trouvaient. Dans son dos, elle laissa cinq énigmes le long du chemin entre les Cavernes aux Énigmes et les *Troib na Bhainnan* (D."Tombe terrestre des esprits" ou O."Cavernes aux Fantômes") afin de déjouer quiconque tenterait de la retrouver.

Enivrée par le pouvoir, Tughaib chercha des moyens d'agrandir son armée d'esprits. Diverses expériences avec des captifs lui ont permis de convertir les nouveaux morts en cadavres qui suivaient ses ordres. Retranchée dans les Cavernes aux Fantômes, elle commença à enlever des voyageurs isolés et des membres de clans imprudents pour en faire des Morts-Vivants sous son commandement.

# 3.0 LES GUERRIERS FANTÔMES DU DUNFEARAN

Surplombant la face Sud de l'une des falaises du Sud-Ouest des Monts Brumeux, les entrées jumelles de la caverne de Tughaib na Bhainnan forment un voile ténébreux avec leurs sinistres arches. Les cavernes ne servent qu'à abriter la Chamane dunéenne et sa petite armée de serviteurs Morts-Vivants. Avis aux voyageurs !

Alors que les derniers rayons du soleil disparaissent du ciel, les vallées du Dunfearan semblent paisibles, à l'exception du cri occasionnel (mais non inhabituel) d'un loup au loin. La lumière des étoiles dore les arbres et les champs. Les animaux noctambules volent dans le ciel nocturne et de légers bruissements se font entendre dans les fourrés de çà de là. Une brise légère fait vibrer l'herbe et les feuilles. Les grillons et les grenouilles remplissent les creux près des lits des cours d'eau d'une musique bourdonnante. La calme beauté inquiétante de la chaîne de montagnes se profile au-dessus des contreforts… Puis les esprits des morts sortent de leurs tombes.

La musique légère de la nature se transforme en silence oppressant de la mort. À pas feutrés, des silhouettes sombres jaillissent des cavernes qui abritent leurs cryptes. Se mêlant aux Spectres, les cadavres de Dunéens récemment tués, réanimés par Tughaib na Bhainnan, brandissent des faucilles, des haches, des épées et des lances.

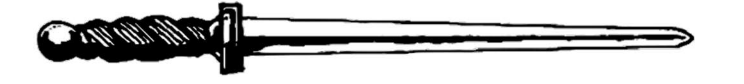
Dans leurs bastions de clan, les Dunéens évitent les cérémonies au crépuscule, ainsi que les chasses nocturnes organisées en l'honneur de Turaigh, le dieu de la nature. Protégés par des talus et des palissades, ils se blottissent devant les feux de leurs maisons circulaires depuis le premier obscurcissement du ciel au coucher du soleil jusqu'à bien après le retour de la lumière du soleil le jour suivant. Des visions effrayantes sur le sort d'un ami disparu hantent leurs rêves ("Reviendra-t-il sous forme de Mort-Vivant cette nuit ?"). C'est vraiment l'aspect le plus hideux de ce danger : les personnes enlevées reviennent elles-mêmes sous la forme de guerriers Morts-Vivants. "Peut-être se sont-ils échappés", pense-t-on en silence dans les familles. Mais tout espoir s'évanouit à la vue d'un cadavre qui se déplace, la peau blanche et miteuse, les yeux enfoncés profondément et l'air sauvage, la langue noircie, et qui pousse de longs gémissements de désespoir tandis que l'horreur poursuit ceux qui étaient autrefois des amis.

## 3.1 Une Attaque des Esprits

Les Spectres sont arrivés avec une brume qui, en fin d'après-midi, s'est répandue sur les prairies entourant le bastion de clan du nom de *Daighen* (issu du mot *Daithen*, D."Ancien feu"), au Sud du Bois de Caerdh (*voir le module JRTM* ***Le Pays de Dun***). Criant comme des faucons en cage, les esprits encerclaient les bergers qui refusaient de fuir, tandis que les cadavres-guerriers qui les accompagnaient engageaient le combat contre ces quelques courageux. Les victimes vaincues furent ensuite ligotées et traînées vers les Cavernes aux Fantômes. Parmi les victimes, Ishel et Borar, la fille de 15 ans et le fils de 8 ans de Borkul, un forgeron et charpentier de Daighen. Les enfants s'étaient éloignés du troupeau principal à la recherche d'une vache perdue.

Menoib, le chef du village Daighen, espère envoyer un groupe de guerriers à la poursuite de la compagnie de Morts-Vivants qui bat en retraite. Le soleil est encore au zénith, bien que le brouillard atténue considérablement ses rayons déclinants. Les vivants devraient avoir une chance de vaincre les Morts-Vivants et de sauver les captifs s'ils agissent rapidement.

Malgré ces avantages tactiques, les guerriers Dunéens hésitent à défier les Spectres et les cadavres ambulants. L'approche rapide de la tombée de la nuit, associée à la peur et à la révérence des Dunéens à l'égard des morts, incite les plus audacieux à la prudence. Sentant le malaise de son clan, Menoib cherche des aventuriers dont la vision moins "provinciale" leur permettra d'effectuer cette mission.

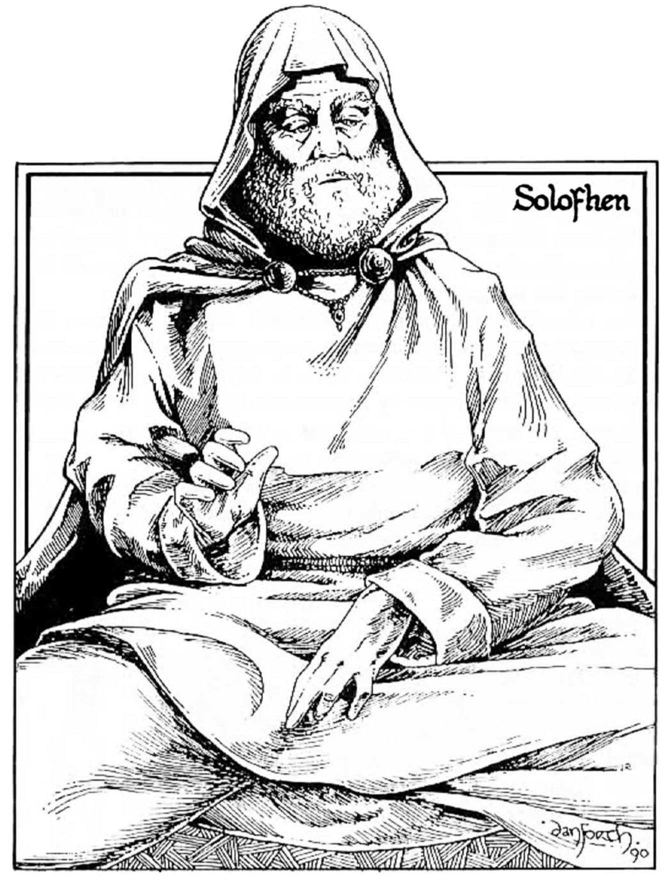


## 3.2 Les PNJ

**SOLOFHEN**

Chaman du clan Mhaigren, Solofhen est un vieil homme sage qui a consacré sa vie à combattre et à vaincre les esprits Morts-Vivants. Il est peu honoré par son peuple, car son rôle est normalement dévolu à une femme. Son clan croit à tort que ses pouvoirs sont inférieurs en raison de son sexe. Rainhet, la femme qui était Chamane avant lui, a disparu il y a quelques mois. Elle n'avait pas formé de successeur, et les compétences de Solofhen faisaient de lui le seul individu capable d'assumer cette fonction. Ses rares cheveux sont blancs et emmêlés, sa peau est dure comme du cuir et marquée d'innombrables rides, et ses membres tremblants soutiennent à peine son corps vieilli. Il peut offrir aux aventuriers des parchemins qui les protègent des Spectres et des symboles sacrés qui mettent les esprits au repos pour toujours. La popularité du Chaman s'est accrue depuis que les Fantômes ont commencé leurs maraudes, mais il vit dans une hutte circulaire isolée à la périphérie de Daighen.

Vêtu d'une robe brune et coiffé d'une capuche, ce petit vieillard 1,57m parle d'une voix grave et éraillée. Il hésite à offrir son aide, à moins que les PJ ne puissent prouver qu'ils en ont besoin. Il tremble à cause d'une maladie nerveuse qu'il ne peut pas guérir, malgré ses talents de Chaman. Les aventuriers devraient ressentir une véritable peur des Cavernes aux Fantômes lorsque Solofhen en parle. Ses pâles yeux bleus semblent ne jamais se fixer sur quelqu'un, mais plutôt sur des Spectres terribles et invisibles de son passé.




**BORKUL**

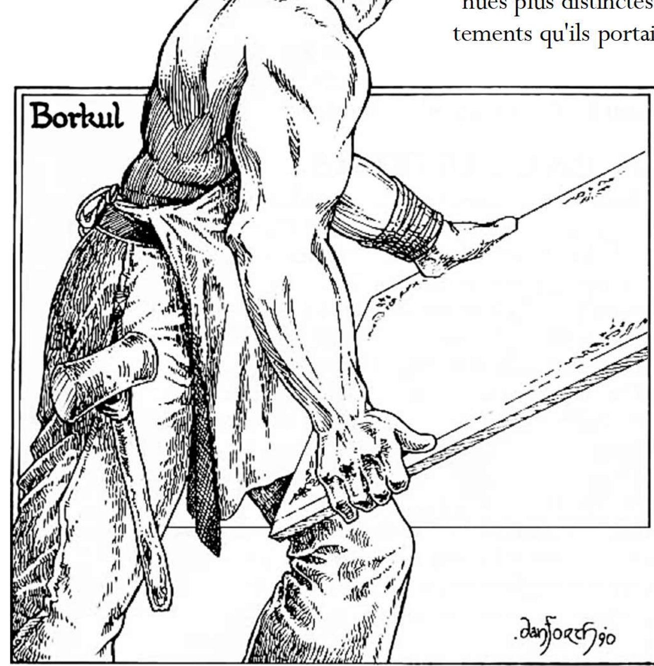
Peu fortuné et désireux de retrouver ses enfants sains et saufs, Borkul est prêt à offrir tout ce qu'il possède : sa maison, ses fourrures, la cape à carreaux qu'il porte sur le dos, ou la main de sa belle-fille. Il sait qu'Ishel et Borar ne survivront pas la nuit s'ils ne sont pas arrachés des mains des Morts-Vivants ce soir. Ses plaidoyers énergiques aux oreilles du chef du clan Mhaigren ont obtenu le soutien de Menoib, mais les guerriers dunéens sont craintifs.

Le forgeron et charpentier Borkul serre les mains d'une patte rugueuse. Il n'a que 42 ans, mais une déformation de la jambe l'empêche de défier lui-même les Spectres. Ce qu'il dit à tout aventurier venant le voir est toujours éloquent.

**ANREA**

Anrea sert des chopes d'hydromel et de bière au *Troighef* (O."salle à trinquer") de Daighen. Les voyageurs s'y arrêtent souvent, et elle entend beaucoup de nouvelles et de récits. Son attitude amicale et son sourire sympathique incitent les étrangers à lui faire des confidences. Nièce de Borkul, elle raconte volontiers aux aventuriers tout ce qu'elle sait sur les Cavernes aux Fantômes et même sur les Cavernes aux Énigmes, bien qu'elle ne connaisse pas l'emplacement de ces dernières.

Anrea reste généralement près des tonneaux d'hydromel et de bière, distribuant ces boissons selon les besoins. De temps en temps, elle débarrasse une table. Lors de ces incursions, elle interroge les aventuriers sur leurs voyages afin de déterminer s'ils sont aptes à sauver ses cousins Ishel et Borar.




**LES SBIRES DE TUGHAIB NA BHAINNAN**

Les esprits des guerriers qui étaient autrefois membres du Clan Faighoin sont plus précisément décrits comme des Wights des Tumulus. Sans les pouvoirs du bâton "Le Fléau des Fantômes", les Spectres ne hanteraient que leurs propres tombes, au plus profond des montagnes, sans jamais sortir des cavernes pour perturber les Hommes de Dun vivants qui parcourent les contreforts. Pourtant, Tughaib na Bhainnan s'est servi des pouvoirs de son bâton pour les envoyer dans les vallées du Dunfearan. Rassasiées par l'énergie vitale des nombreuses victimes amenées au Troib na Bhainnan, les formes ombrageuses des Wights sont devenues plus distinctes. Les figures à carreau sur les vêtements qu'ils portaient autrefois sont vaguement visibles, tout comme leurs visages creusés. Comme tous les Wights des Tumulus, ils manient les armes enterrées il y a bien longtemps avec eux dans leurs cryptes.

Parmi ces guerriers spectraux marchent les cadavres animés des Hommes de Dun récemment morts, sacrifiés par Tughaib sur son sombre autel. Comme les Goules, les Morts-Vivants ne se souviennent pas de leurs ambitions, de leurs espoirs, de leurs échecs et de leurs accomplissements avant la mort. Ils sont dominés par la faim de la force vitale des autres et par les ordres de la Chamane qui les a créés.

## 3.3 Le Cadre

L'équipe de secours qui traque les guerriers Morts-Vivants va poursuivre leur proie jusqu'à une clairière à 8 km à l'Est de Daighen. Les esprits et les cadavres ambulants, accompagnés de l'étrange brouillard qui annonçait leur arrivée au clan, se sont arrêtés pour resserrer les liens de leurs prisonniers. L'un des bergers capturés avait suffisamment desserré les cordes qui retenaient ses jambes pour se libérer du guerrier qui l'enserrait d'un coup de pied, puis pour s'enfuir. Déterminés à ne pas perdre leurs derniers prisonniers, les Morts-Vivants ont interrompu leur progression afin de resserrer toutes les cordes.

## 3.4 La Tâche

Les PJ doivent suivre les guerriers Morts-Vivants jusqu'à leur halte dans la clairière. La destruction des Morts-Vivants et des Goules n'est pas leur objectif premier, mais elle peut s'avérer nécessaire pour sauver Ishel et Borar. L'idéal est de mettre au point un stratagème qui évitera aux aventuriers d'avoir à les affronter tous.

**DÉMARRAGE DES PJ**

Borkul va de maison en maison, exhortant frénétiquement tous ceux qu'il rencontre à sauver ses enfants. Il offre tout ce qu'il a, même la main d'Ishel (qui est très belle), à ceux qu'il approche. S'arrêtant devant le Troighef, il se demande si des guerriers voyageurs ne sont pas à l'intérieur pour se reposer. Il entre en boitant et trouve les PJ.

L'aventure exige un assaut immédiat contre l'armée de Morts-Vivants, sans perdre de temps. Les préparations approfondies et les remises en question ne sont pas envisageables.

**AIDES**

Solofhen possède des parchemins et des symboles religieux qui aideront à protéger les PJ des Morts-Vivants (à la discrétion du MJ). Anrea possède une mine d'informations sur les Cavernes aux Fantômes (y compris la plupart des déclarations véridiques de la *Table des Rumeurs et Légendes*, *voir chapitre 7.1*). D'autres informations courantes peuvent être obtenues auprès d'autres PNJ. Si les aventuriers rencontrent le berger qui a été capturé par les Morts-Vivants et qui s'est ensuite échappé, la description des forces de leurs adversaires devrait leur être utile pour planifier la stratégie.

**OBSTACLES**

Traverser la forêt en suivant les traces de l'armée de Morts-Vivants à la tombée du jour, bien que faisant partie des moindres défis à relever par les PJ, n'est pas sans poser quelques difficultés. Le terrain est accidenté et des bêtes sauvages rôdent dans les collines. Cependant, ce sont les guerriers Morts-Vivants eux-mêmes qui constituent le principal obstacle. Les Spectres possèdent des pouvoirs surnaturels et les cadavres animés manient leurs armes avec une fureur insensée.

**RÉCOMPENSES**

Le chef, Menoib, récompensera les aventuriers de 2 pa chacun lorsqu'ils reviendront avec Ishel et Borar. De plus, il leur offre le *Naibhen na Ghoiralt* (D."Bâton tourbillonnant de musique sauvage"), un bâton tordu qui appartenait à un Chaman qui vivait dans les Montagnes Blanches. Aucun membre du clan Mhaigren ne peut maîtriser cet objet, et ses pouvoirs leur sont donc inutiles.

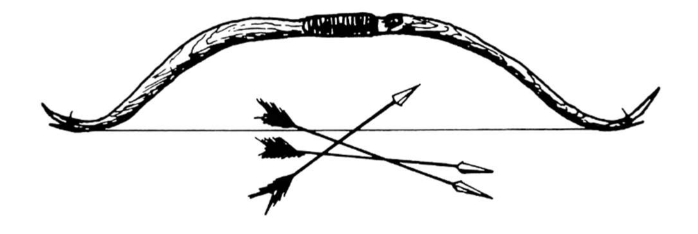
Lorsque le bâton est touché par les rayons du soleil, son bois bourdonne du chant des abeilles et son porteur, s'il est en lien avec l'Essence (*JRTM*) ou le Mentalisme (*Rolemaster*) peut lancer *Chant suprême d'apaisement* 2x/jour si le bâton est sous la lumière du soleil. Ce sort calme la cible et l'empêche de prendre des mesures offensives tant qu'il entend le bourdonnement du bâton. Si une ombre tombe sur le bâton et interrompt son bourdonnement, la cible restera dans un état calme pendant autant de tours qu'elle a écouté le bourdonnement du bâton au départ. Lorsque le bâton est éclairé par le clair de lune, son bois joue des mélodies semblables à celles que le vent crée en bruissant dans les arbres et son porteur peut lancer *Chant de sommeil* 3x/jour. Ce sort plonge la cible dans un sommeil léger tant que le bâton émet des bruits de bruissement sans interruption. Lorsque le bâton est éclairé par la lumière des étoiles, le son frais de l'eau bouillonnant dans un ruisseau en émane et son porteur peut lancer *Chant de charme* 4x/jour. Ce sort fait croire à la cible que le porteur du bâton est un bon ami tant que le bâton émet le son de l'eau qui coule sans interruption. Lorsque le bâton est réchauffé par la lumière du feu, le chant des oiseaux emplit les oreilles de ceux qui se trouvent à proximité et son porteur peut lancer le *Chant d'oubli* 5x/jour. Ce sort fait oublier à la cible ce qui s'est passé dans une certaine période (dans la limite de 1 jour/niveau). La longueur de cette période de temps "d'oubli" est égale à la durée pendant laquelle la cible écoute le chant des oiseaux du bâton.

Ishel, bien qu'assez jeune, est tout à fait charmante, tant par son apparence que par sa personnalité. Elle sera prête à tenir la promesse de son père de la marier à n'importe quel aventurier mâle raisonnablement avenant. Si aucun des PJ ne se montre disposé à s'installer à Daighen ou à permettre à une jeune fille ne maîtrisant ni les armes ni la magie de se joindre à leurs voyages, Borkul insistera pour que les aventuriers fassent leur choix parmi ses possessions, qui ne sont pas nombreuses. Il possède une hutte ronde typique des Hommes de Dun, son mobilier, quelques belles peaux de renard argenté, les outils de son métier et un plat de service en bronze. Ce dernier objet est gravé de runes Cirth, incompréhensibles pour les Hommes de Dun, qui indiquent aux adeptes du la Théurgie de prononcer le mot "*Enquante!*". Le plat se remplira de nourriture en quantité suffisante pour un repas de cinq personnes 1x/jour lorsque le mot est prononcé.

## 3.5 Rencontres

Comme l'aventure se déroule en début de soirée, de nombreuses bêtes vivant dans les étendues sauvages du Dunfearan seront en quête de nourriture, plutôt que somnolentes comme elles pourraient l'être à midi (les ours, les chauves-souris Chasseresses et les félins comme le lynx des Hautes-Terres pourraient ajouter un peu d'excitation à la tâche des aventuriers qui traquent les sbires de Tughaib na Bhainnan dans la forêt.

La rencontre avec les Morts-Vivants sera toutefois décisive. Comme ces guerriers contre nature sont habitués à la fuite de leurs adversaires, ils ne s'attendent pas à être poursuivis. Les ordres de la Chamane ne les ont pas préparés à une telle éventualité. Les PJ devraient bénéficier de tous les avantages de la surprise. S'ils profitent de cette confusion pour libérer les captifs et s'enfuir, la rencontre devrait se solder par un succès pour les aventuriers. S'ils s'attardent à vaincre l'armée des Morts-Vivants, ils risquent de perdre la vie et de condamner les captifs à une horrible "non-vie" après la mort.



# 4.0 UN RAID DANS LA NUIT

Il y a deux nuits de cela. Les guerriers Morts-Vivants de Tughaib ont traversé les contreforts de la forêt et ont trouvé un campement de marchands à l'orée du bois. Heureusement, les voyageurs n'étaient pas encore installés pour la nuit et ils ont fui l'armée des esprits lorsqu'un garde les as vu arriver. Les sbires de la Chamane ont ensuite pillé les chariots. Oravarri, le marchand, a perdu non seulement ses bénéfices, mais aussi ses chariots et ses chevaux. De plus, les assaillants Morts-Vivants sont repartis aussi vite qu'ils sont venus.

## 4.1 Menace sur le Clan

Daighen, le clan dunéen le plus proche des Cavernes aux Fantômes, est de plus en plus menacé. La perte d'Oravarri n'est pas la première. Plusieurs voyageurs sont portés disparus, et ce depuis au moins deux mois. Plus grave encore, certains de ceux qui ont rencontré les Morts-Vivants errants affirment avoir vu ces personnes disparues dans leurs rangs. Les Hommes de Dun de Daighen craignent l'expansion des guerriers Morts-Vivants. Il faut mettre un terme à cela d'une manière ou d'une autre.

Quelques-uns suggèrent de se faufiler dans les Cavernes aux Énigmes sur le côté Nord de l'éperon montagneux, en face des Cavernes aux Fantômes, de résoudre l'énigme et d'arriver secrètement aux Cavernes aux Fantômes en empruntant le chemin des profondeurs. Un assassinat réussi de Tughaib na Bhainnan pourrait arrêter l'armée en maraude. Ou peut-être que le vol de son bâton permettra d'arriver au même résultat.

## 4.2 Les PNJ

**ORAVARRI**

Oravarri est un homme d'âge mûr et dodu. Il est un marchand prospère, malgré les pertes qu'il a subies à cause des sbires de Tughaib. Malheureusement, le raid sur ses chariots risque de le ruiner. Il a perdu plusieurs hommes en plus des marchandises. Il offre une somme forfaitaire de 50 po en échange d'une preuve de la mort de la Chamane, ou du moins du vol de son bâton, le fameux " Fléau des Fantômes". C'est ce qu'il annonce bruyamment au Troighef.

Vêtu d'une culotte, de bretelles et d'une chemise en laine, Oravarri n'a pas l'air d'un homme d'affaires, mais il ressemble plus à un boucher ou à un épicier de Tharbad. Les apparences peuvent être trompeuses, car cet homme jovial est capable de faire parler n'importe qui. Son sourire éclatant et presque permanent est difficile à ignorer lorsqu'il fait une offre.

**SCAMMAR**

Vêtu d'une cape noire, d'un pantalon vert foncé et de hautes bottes noires, Scammar est un Dunéen louche qui se fait remarquer en restant à l'écart au Troighef. Il aime écouter aux portes. Il s'approchera de tout PJ discutant des Cavernes aux Énigmes du clan perdu des Dunéen, affirmant qu'il en connaît l'emplacement. Il demande un prix, 2 po, pour être guidé personnellement jusqu'aux grottes.




Scammar a de longs cheveux qu'il ramène sur son front pour les tresser à l'arrière de sa tête. Il n'a pas de lobe d'oreille gauche, une particularité qui a tendance à attirer l'attention de ses interlocuteurs. Il a un petit nez qu'il caresse avec son index lorsqu'il parle affaires. Il est rasé de près, ce qui révèle sa peau tendue et sa mâchoire large. Il est fidèle à sa parole, bien qu'il apprécie la réputation que lui confère son apparence : celle d'une canaille qui a l'intention de poignarder dans le dos.

**JEROIBHA**

Bien-aimé dans le clan, Jeroibha est un jeune Dunéen, grand et roux. En tant que neveu du chef, il occupe une position idéale pour atteindre ses véritables objectifs : c'est un espion, fidèle à Tughaib na Bhainnan elle-même. Il présentera de fausses informations à tous ceux qui se renseignent sur les Cavernes aux Fantômes. S'il est au courant que quelqu'un prépare une expédition dans ces grottes, il peut aller prévenir la Chamane. Le plus souvent, il tentera d'assassiner les aventuriers alors qu'ils s'enfoncent dans la nature. Il est très habile à manœuvrer dans les bois pour son jeune âge (22 ans). Il maîtrise également les arts de l'embuscade et de l'assassinat. Sa connaissance des poisons est très étendue.

Les cheveux sombres de Jeroibha n'ont pas la teinte rouge typique de nombreux Dunéens, et ses traits sont plus aquilins que ceux de son peuple. Certains disent qu'il a du sang dúnadan dans sa lignée, mais sa peau possède l'éclat rougeâtre caractéristique des Dunéens. Il convainc tous ceux qui le rencontrent de ses bonnes intentions.

**TUGHAIB NA BHAINNAN**

Tughaib est une montagnarde robuste avec un peu de sang elfique. Ses cheveux sont d'un rouge brunâtre et son visage est

Oravarri




imposant. Elle évite la richesse et s'habille simplement d'une robe beige pâle. La capacité de Tughaib à dominer presque tous ceux qu'elle rencontre provient d'un pouvoir interne, plutôt que de pièges externes.

Son arme principale est le bâton "le Fléau des Fantômes". Bien que les récits des bardes racontent que cet objet lui a été légué par Eribhen, ils se trompent. Le bâton, bien qu'il porte le même nom que celui porté par Eribhen, a été créé pour Tughaib par les Nains des Ered Angurath au Núrn, sur les ordres du Seigneur des Ténèbres. Il s'agit d'un morceau de frêne blanchi sculpté de façon complexe. Le bois brille d'un éclat blanc dans la pénombre des cavernes. Il sert d'additionneur de sorts 4-7 (Théurgie) et permet à son porteur de contrôler tous les Fantômes, Wights, Goules ou Spectres dans un rayon de 30m. Le Fléau des Fantômes est également un bâton +25 Tueur de Fantômes lorsqu'il est tenu comme une arme, les Fantômes doivent réussir un JR contre le niveau du porteur pour ne pas être affecté.

**LES MORTS-VIVANTS DES CAVERNES AUX FANTÔMES**

Les esprits des guerriers du clan Faighoin, les cadavres ambulants des ennemis récemment tués et les Goules invoquées des Sous-Profondeurs par le bâton de la Chamane habitent le Troib na Bhainnan avec Tughaib et ses adeptes. Il y a une chance (01-15) que tous les Morts-Vivants soient rassemblés dans la Caverne du Sacrifice (*voir n°1 au Niveau 2 des Cavernes aux Fantômes*), lorsque les aventuriers y pénétreront. Plus probablement, les Morts-Vivants erreront dans les cavernes.

Les Goules sont des cadavres animés, gluants, semblant être démembrés, qui arborent des dents et des ongles allongés. Elles se distinguent facilement des Morts-Vivants récemment tués, dont la peau est enfoncée et blafarde, mais pas recouverte de la boue de la chair en désintégration. L'apparence et le toucher des Goules sont à la fois plus sales et plus dangereux. Dominées par l'hostilité, les Goules se ruent sur leurs victimes, tout en les déchirant à coups de dents et d'ongles. Leurs traits effroyables inspirent la Frayeur (les victimes doivent réussir un JR ou fuir), et leurs membres crasseux créent des blessures qui s'infectent souvent (01 -30). La procédure suivante détermine quand les aventuriers rencontreront une Goule errante :

**Niveau 1** – Lancez 1D100 une fois tous les 8 tours :
*1-69 = pas de rencontre*
*70-00 = une rencontre avec 1-5 Goules (Niv. 2, PdC 35, TA CS/4, BD : 10, BO : 40PBo/50PGr/45arme).*
**Niveau 2** - Lancez 1D100 une fois tous les 5 tours :
*1-59 = pas de rencontre*
*60-00 = une rencontre avec 1-5 Goules (Niv. 4, PdC 50, TA CS/4, BD : 10, BO : 50PBo/60PGr/55arme).*

Les Morts-Vivants sont "endormis" dans des tombes placées un peu partout dans les cavernes. Ils ne se réveillent que si leur tombe est ouverte ou si le Gong (*voir n°27 au niveau 1 des Cavernes aux Fantômes*) est frappé (*voir la chapitre 3.0, Les sbires de Tughaib na Bhainnan, pour une description plus détaillée des esprits des Dunéens et des Morts-Vivants*). Les Goules sont soit errantes, soit dans les tombes à ciel ouvert (une Goule occupe une tombe à ciel ouvert 80% du temps). Les Goules sont les seules créatures à s'éloigner des Sous-Profondeurs pour se rendre dans les Cavernes aux Fantômes.

Les esprits des guerriers du clan Faighoin restent à proximité des cryptes de pierre créées pour eux par Tughaib. Comme les Morts-Vivants, ces esprits restent tranquilles pendant de longues périodes. Seuls les pouvoirs du bâton de la Chamane ou l'entrée d'un intrus dans la caverne où se trouve la crypte les réveillent. Et si c'est le cas, ils attaquent immédiatement toute personne autre que Tughaib, ses quatre adeptes et Jeroibha.

## 4.3 Le Cadre

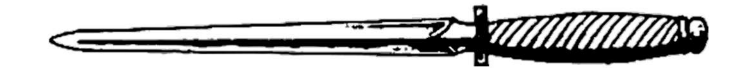
Daighen se trouve sur la rive de la rivière, entouré d'épaisses forêts. Des routes partent du clan dans toutes les directions, la principale se dirigeant vers le Sud, le long de l'Hithaeglir. Des tumulus se dressent au milieu des champs, là où la forêt prend fin, et la terre s'étend loin entre les bras de la montagne. La face Sud de la montagne, où les deux entrées des Cavernes aux Fantômes s'ouvrent dans les falaises, est abrupte. La nuit, les vents imprévisibles et la brume écumante rendent l'escalade difficile.

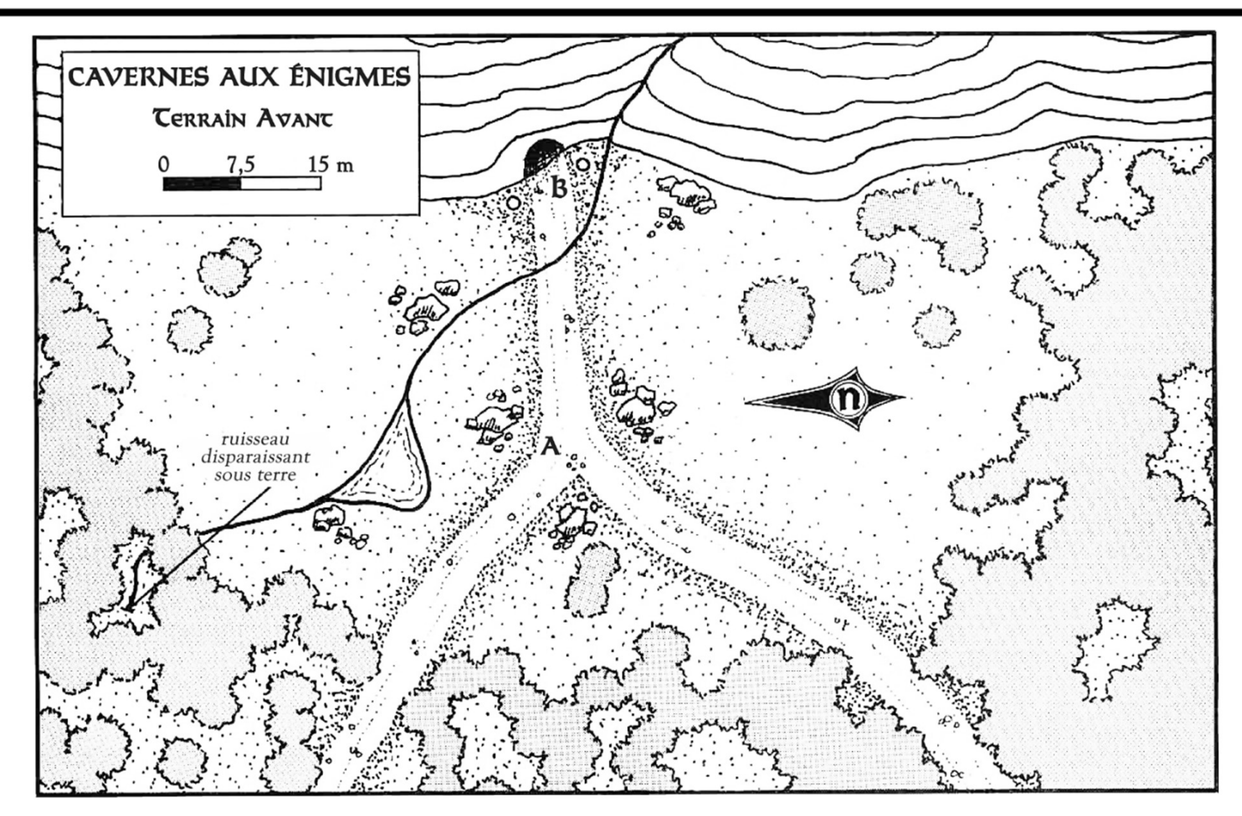
On accède aux Cavernes aux Énigmes par un plateau plat dans les escarpements rocheux du côté Nord de l'éperon montagneux, au Nord de Daighen. La lisière de la forêt se situe à peu près à une altitude de 1 000m. Au-delà de ce point, les falaises deviennent plus abruptes, s'élevant encore de 1 200m en moins de 6 km derrière l'entrée de la grotte. Les vents sont forts sur le plateau, ce qui rend l'escalade dangereuse (manœuvre Extrêmement Difficile, -30, toutes les 10 minutes) si les aventuriers tentent de s'approcher des grottes par un autre moyen que la route.

### 4.3.1 Les Cavernes aux Énigmes

L'entrée se trouve dans une petite clairière située devant une paroi rocheuse dénudée et entourée de conifères épais. Un chemin peu usé part de l'embouchure de l'ouverture de 2,5m de large vers l'Ouest, puis bifurque au milieu de trois amas de rochers (**A**). Le monticule de rochers le plus proche de la source bouillonnante au pied de la falaise abrite dans son ombre une *Créature-Púkel* (Niv. 5, PdC 150, TA CM/16, BD : +25, BO : 95 marteau de pierre). Son objectif est d'empêcher quiconque de s'approcher de la grotte.

L'entrée des cavernes est flanquée de deux piliers (**B**), chacun gravé de runes magiques. Quiconque lit les symboles gravés sur les piliers fuit, terrorisé, pendant 1 heure (à moins de réussir un JR contre un sort de *Frayeur* de niveau 10).






## COMPRENDRE LES ÉNIGMES DES CAVERNES

Dans les cavernes, il y a 8 symboles (**A-H** sur la carte ci-après) et 8 inscriptions (**I-P** sur la carte ci-après). Tous sont clairs et facilement lisibles, si quelqu'un dans le groupe connaît la langue dunael.

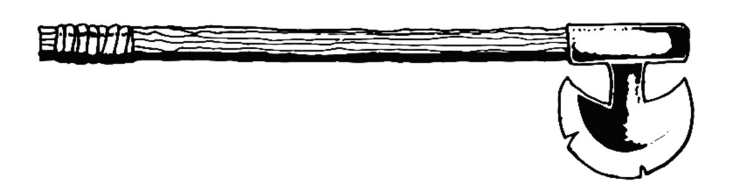
Les inscriptions se trouvent toutes dans la partie arrière droite de la grotte. La première inscription (**I**) associée à la seconde (**J**) se lit comme suit : "*Trois fourches donnent / plus de viande à contempler*" (la barre oblique indique la division entre I et J).

Le mot *Fourches* fait référence aux trois endroits où le passage de la caverne se divise en deux, d'où "Trois fourches". À l'extrémité de chaque chemin, les trois messages suivants (**K-M**) sont inscrits sur le mur. Ils se lisent comme suit : "*L'œil voit / l'emplacement des symboles / comme s'il regardait un miroir*". Il s'agit d'un indice suggérant aux PJ de trouver l'emplacement et de cartographier les symboles, qui sont tous situés dans la partie avant gauche des cavernes.

Si les PJ tracent la carte des symboles et effectuent un exercice de connexion des points, une simple observation révèle qu'ils ont la forme d'un œil. L'œil est le symbole du Culte des Ténèbres (le culte corrompu par Sauron) du clan Faighoin.

La dernière instruction se trouve dans les trois derniers messages, qui se trouvent également dans la partie arrière droite des cavernes. Lorsqu'ils sont lus ensemble, les messages (**N-P**) se lisent comme suit : "*Passez par l'œil / dans la direction / de la flèche*". Une inspection minutieuse devrait révéler que la flèche est une formation rocheuse naturelle près de l'entrée de la grotte. Si les PJ fouillent le mur opposé à la pointe de la flèche, ils ont de meilleures chances (+20) de trouver la porte secrète, qui serait autrement absurde (-70) à détecter.

De toute évidence, cette énigme s'adresse aux joueurs qui aiment les casse-têtes. Le MJ peut simplement rendre la porte secrète plus facile à trouver et ne pas tenir compte de l'énigme.



## PLAN DES CAVERNES AUX ÉNIGMES

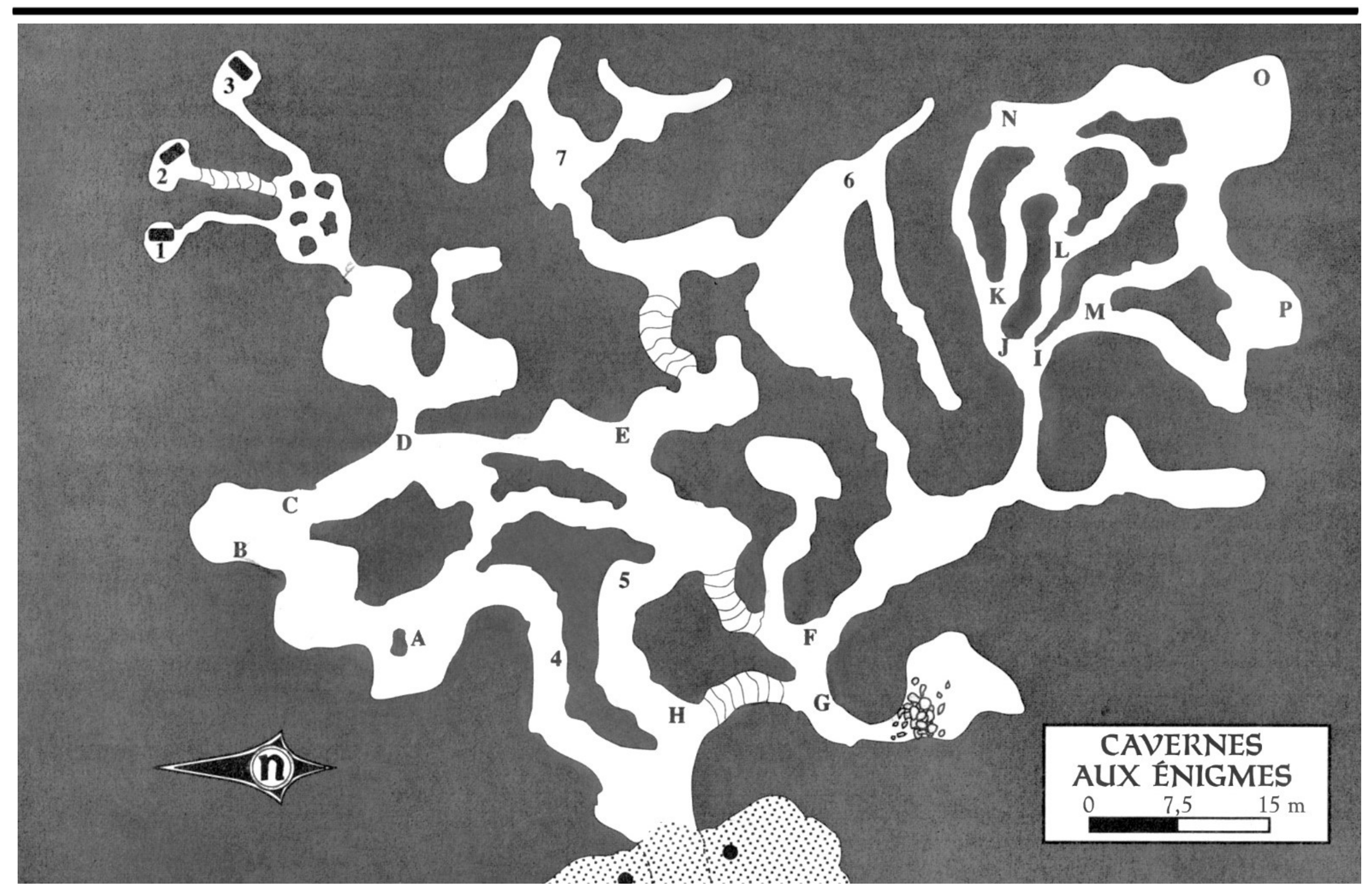
La partie les plus à l'avant des cavernes possèdent 8 symboles gravés à des endroits précis sur les murs. Leur emplacement est plus important que la forme de chaque sculpture. Cependant, voici une description de chacun d'entre eux :

**A** : une ligne en spirale enroulée autour d'une barre verticale.
**B** : une forme en V coupée en deux par une barre verticale.
**C** : une forme en V traversée par une barre horizontale.
**D** : un ovale couché sur le côté.
**E** : une ligne en spirale enroulée autour d'une tige horizontale.
**F** : une croix oblique en forme de X avec des petits cercles aux extrémités des traits.
**G** : deux cercles reliés par une barre horizontale.
**H** : deux losanges reliés par une tige verticale.

La partie des cavernes située à droite et plus à l'arrière possède des inscriptions sur ses parois (les lettres I à P sur la carte indiquent l'emplacement des inscriptions). Voici la liste :

**I** : "Une carte, c'est plus que des mots : lire de gauche à droite, de bas en haut. Trois fourches donnent"
**J** : "plus de viande à contempler."
**K** : "L'œil voit"
**L** : "l'emplacement des symboles"
**M** : "comme s'il regardait un miroir."
**N** : "Passez par l'œil"
**O** : "dans la direction"
**P** : "de la flèche."

1. **Tombeau**. Cette chambre vide contient uniquement une tombe rectangulaire en pierre. Si le couvercle est retiré, les PJ libèrent 1 *Spectre* (Niv. 5, PdC 200, TA Non/1, BD : +100, BO : +40 *Éclair choquant*, portée : 1,5m). Il ne peut être endommagé que par des attaques de Contusion.
2. **Tombeau**. Cette similaire à la précédente (*n°1*), mais à l'intérieur de la tombe, il n'y a que de la poussière.
3. **Tombeau**. Une crypte en pierre se trouve au milieu de la pièce. Sous le couvercle, tout est obscur. La lumière d'une torche révélera un escalier descendant. Les aventuriers peuvent ou non réaliser qu'ils ont trouvé le seul passage vers la crypte

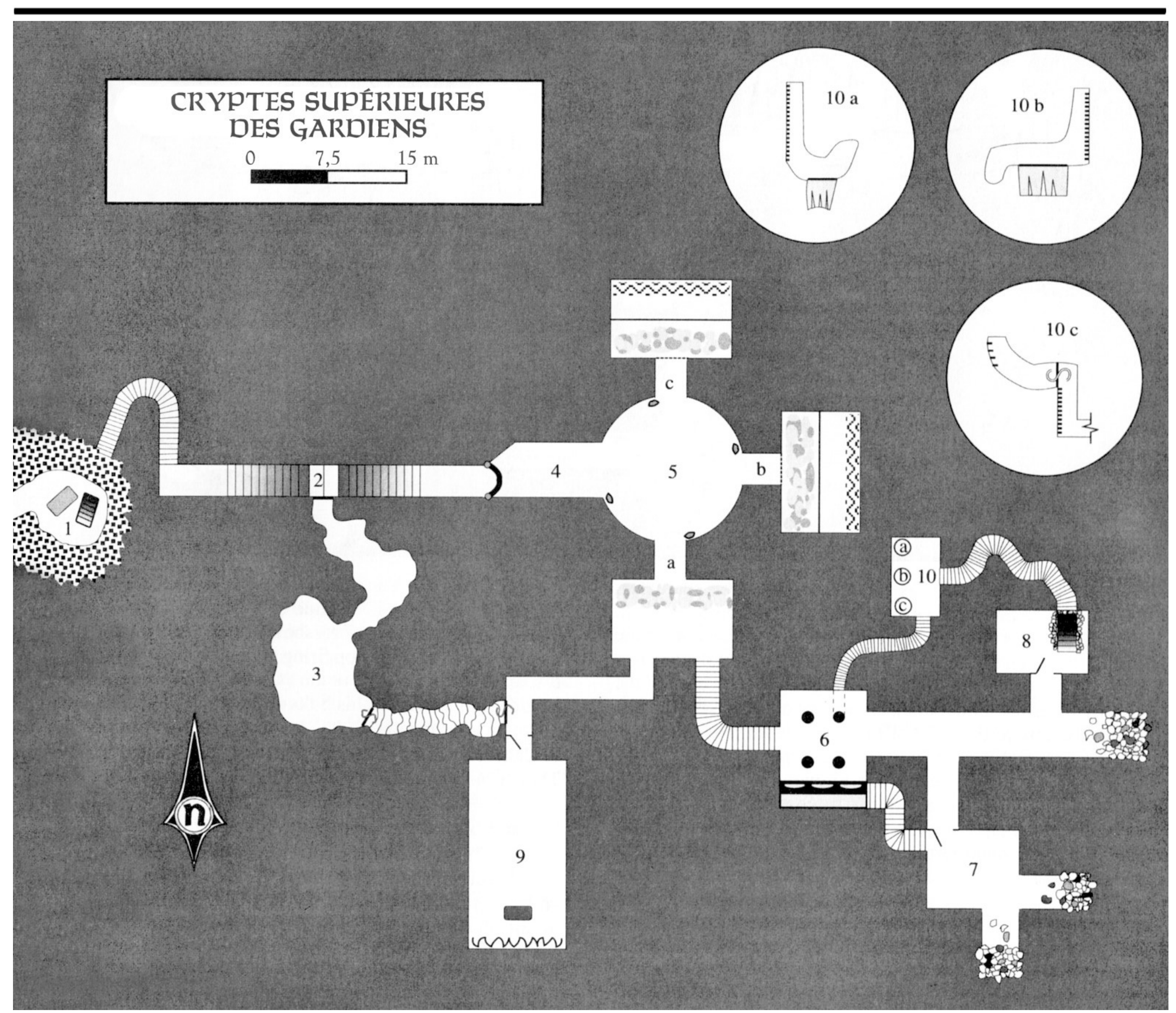



funéraire du clan Dunéen qui a cherché à se protéger de la Peste sous la montagne. Les marches sont reliées aux cryptes supérieures des Gardiens (*n°1 sur la carte correspondante*). Cette tombe est piégée. Enlever le couvercle de pierre libère un gaz empoisonné, poussé par la pression de l'air des chambres du dessous. Tous ceux qui échouent à un JR contre un poison de niveau 8 tombent évanouis durant 4-8 heures (tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 2,5m sont affectés).

4. **Passage**. Le côté de la paroi de la formation rocheuse en forme de flèche est gravé de 5 runes qui se distinguent facilement des symboles importants des points **A-H**. Ces runes représentent les cinq constellations les plus importantes du ciel, selon les pratiques religieuses des Dunéens.
5. **Passage**. L'autre côté du mur de la formation rocheuse en forme de flèche est également gravé de 5 runes. Celles-ci représentent les cinq saisons de l'année dunéenne.
6. **Caverne**. L'odeur de chair pourrie imprègne l'air. Les ordures jonchant l'arrière de cette chambre indiquent la présence de 2 *Trolls de Pierre* mâles qui "dînent" dans cette zone. Il y a une chance (01-25) qu'ils se trouvent ici. Si tel est le cas, les aventuriers ont l'avantage de la surprise car les Trolls sont en train de manger. S'il fait jour dehors, les Trolls seront certainement dans la caverne adjacente (*n°7*), s'ils ne sont pas présents ici.
7. **Caverne**. Les 2 *Trolls de pierre* (Niv. 12/10, PdC 135/120, BD 25/25, CS/8, BO 145 massue/130 marteau) vivent dans cette chambre. Aucun camp ne peut être surpris par la présence des Trolls. S'il fait nuit dehors, il n'y a qu'une petite chance (01-10) que les Trolls se trouvent dans les cavernes. Le trésor des Trolls se trouve dans le tunnel Nord-Est de la caverne. Un coffre en acier avec une grande serrure (-10 pour l'ouvrir) contient une dague en argent+15, 346 po, et un sac de pierres précieuses d'une valeur totale de 250 po (les PJ ne trouveront une lame elfique enveloppée dans un tissu rouge que s'ils fouillent attentivement et précisent qu'ils vérifient les fissures du mur. Elle n'a pas de fourreau et il s'agit d'une épée +20 Tueuse de Trolls).

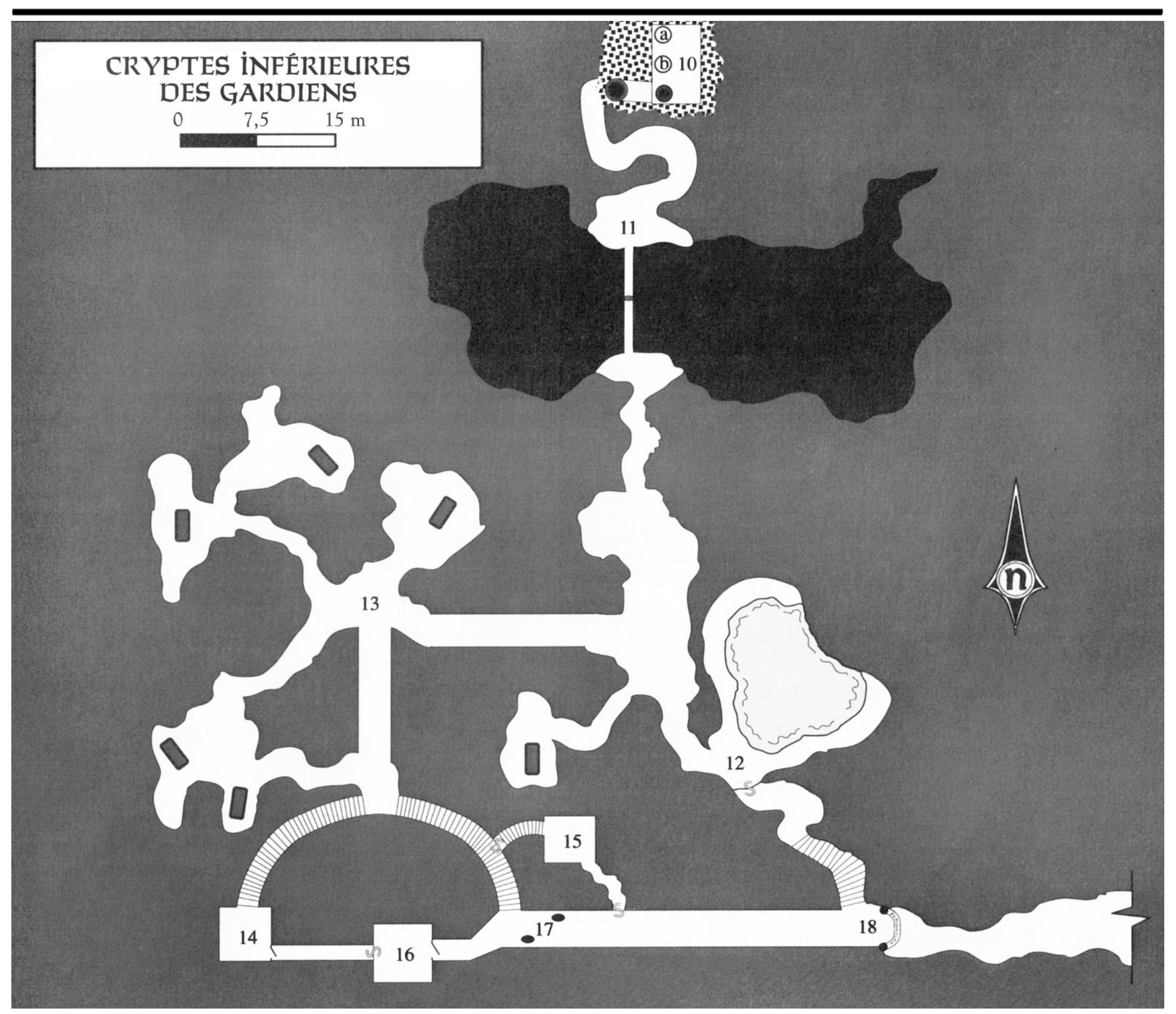
### CRYPTES SUPÉRIEURES DES GARDIENS

1. **Escalier**. Un escalier en colimaçon descend de l'intérieur de la tombe dans les Cavernes aux Énigmes (*n°3 sur la carte précédente*). L'air est humide et moisi. Au bout de 24 marches, le passage tourne à gauche et devient plat. Les murs sont lisses, manifestement finis avec soin.
2. **Escaliers**. Larges et peu profonds, les escaliers descendent sur 15m des deux côtés, et la hauteur du plafond est constante. Une trappe se trouve à 3m entre les deux escaliers qui se font face. Tout poids de 35kg ou plus entraînera l'ouverture de la trappe en son milieu (formant deux moitiés de trappe). Comme la trappe est une surface lisse, les personnes qui se tiennent dessus n'ont aucun moyen d'échapper à une chute. Le piège est difficile à détecter (-10). La chute de 4,5m entraînera un coup critique d'écrasement "D". Une porte mène de la fosse à une caverne (*n°3*). La porte est verrouillée, très difficile (-20) à ouvrir.
3. **Caverne**. Cette grotte est le lieu de repos de trois *Squelettes* (Niv. 2, PdC 25, TA CM/14, BD : 20, BO : +55 arme, tout coup critique d'écrasement détruit leur corps). Ils gardent la porte secrète. Difficile (-10) à trouver sur le mur du fond.
4. **Passage**. De l'autre côté d'une arche soutenue par un pilier se trouve le couloir d'entrée d'une salle circulaire. Depuis cette dernière, les PJ peuvent entendre quatre voix distinctes. Trois d'entre elles disent la même chose : "*Par ce passage*". L'une des voix dit : "*Ce passage à ma droite*".
5. **Chambre avec dôme**. Outre l'ouverture par laquelle les PJ sont entrés, il y a trois autres sorties dans cette pièce circulaire. Il y a une flamme dans un pot suspendu au plafond, à 1,8m du sol. Lorsqu'un PJ fait face à chaque sortie, il voit une forme de lèvres en pierre sur le mur du côté gauche, à hauteur de la taille. À travers chacune des trois sorties est visible un brouillard suffisamment épais pour obscurcir la vue. Les lèvres de pierre situées directement à droite de l'ouverture par laquelle les PJ sont entrés sont celles qui murmurent : "*Ce passage à ma droite*". Si les PJ suivent ce conseil (en passant par le *n°5a*), ils traverseront la brume pour arriver dans une salle avec deux autres sorties.




S'ils choisissent le passage *5b* ou *5c*, ils traverseront la brume dans une pièce et verront l'illusion d'un passage continu devant eux. Au bout de cinq secondes, une herse tombe, piégeant les aventuriers à l'intérieur de la pièce. Le sol entier se fend alors, s'ouvrant comme une trappe pour faire tomber ceux qui se tiennent dessus sur un sol rocheux dans une pièce de la même taille en dessous. C'est une manœuvre extrêmement difficile (-30) que de sauter et de s'accrocher aux barreaux de la herse.

6. **Chambre**. Accessible par un escalier (sortant du *n°5a*), cette grande pièce carrée a une sortie directement en face de l'entrée. Il y a quatre piliers, dont l'un s'ouvre sur un escalier en colimaçon et un passage secret Difficile (-10) à trouver. Le côté de la pièce contient un balcon à colonnades (10m de haut). Il y a une statue d'un archer Dunéen sur le balcon. Il vise avec une arbalète. Il tire une fois par tour avec un BO de +55. Il ne s'arrêtera pas de tirer tant qu'il ne sera pas brisé (avec ce qu'il faut pour briser une statue) ou que les PJ ne seront pas sortis de la pièce. Il ne bouge pas, mais ses carreaux frappent au hasard, même si l'archer ne vise pas.
7. **Cellule**. Cette pièce est vide. Des gravats bloquent les passages de sortie. Il n'y a aucun moyen de dégager la grotte. L'escalier mène au balcon du *n°6*.
8. **Chambre**. Les escaliers descendent jusqu'au *n°10*).
9. **Salle**. Cette longue salle possède un autel à une extrémité et un rideau marbré noir et rouge accroché au mur derrière l'autel. Lorsque les PJ entrent dans la partie la plus large, 5 *Spectres* s'envolent de l'autel de pierre et tournent dans les airs, puis attaquent les aventuriers avec des éclairs (Niv. 4, PdC 50, TA No/1, BD : 70, BO : *Éclairs choquants* +85 qui draine 1 point de Constitution, ainsi que 5 PdC automatiques - pas de coup critique ni d'autres dégâts). Chaque fois qu'un Spectre retire un point de Constitution à un PJ, il regagne automatiquement son propre total de PdC. Les Spectres ne peuvent être frappés qu'avec des armes magiques ou en mithril. Si les Spectres sont tués, tous les points de Constitution peuvent être récupérés en touchant l'autel. Un calice est posé sur l'autel. Il contient une gorgée de liquide. La personne qui le boit est invulnérable à toute attaque, quel que soit le niveau, pendant 24 heures, bien que personne ne le sache et que l'individu ne se rende pas compte d'un changement dans son corps. Le calice se remplit instantanément, mais si le liquide est renversé, le calice se brise. La prise du calice vaut donc la peine d'être tentée, mais il y a le risque qu'il soit renversé lors d'un voyage ou d'une bataille, ou simplement par accident.
10. **Chambre**. Accessible par les escaliers (*n°8*) ou par le passage secret (n°6), cette pièce comporte trois puits. Chaque puits est muni d'une échelle qui permet d'y descendre. Les parois des puits sont très lisses et glissantes. Dans deux d'entre eux (*n°10a* et *10b*), toute pression supérieure à 20kg déclenche des trappes qui s'ouvrent sur des pics à 3m de profondeur. La victime subit 4 coups critiques de perforation "E". Le troisième puits (*n°10c*) est celui qu'il faut




choisir. La porte secrète au fond du puits est moyenne (+0) à détecter et à déverrouiller. Le passage au-delà de la porte secrète mène à d'autres grottes en contrebas.

### CRYPTES INFÉRIEURES DES GARDIENS

**11. Gouffre**. Le pont qui traverse le gouffre est étroit et les PJ doivent le traverser les uns derrière les autres. Il est arqué et long de 24m. Au milieu se trouve 1 *Mensharag* (Niv. 5, PdC 80, TA CM/16, BD : 4-30, seules les armes en mithril ou magiques l'affectent, BO : 60GGr/50GBo/40MMo). Il s'agit à première vue, d'un bloc de pierre isolé. Lorsqu'elle est alertée par la présence d'un intrus, la créature se déploie pour prendre sa véritable forme : une bête-lézard de grande taille et de forte corpulence. Elle peut se déplacer rapidement, grimper aux murs et attaquer avec ses griffes, ses dents et sa queue préhensile. Si elle est détruite, la créature se reforme en l'espace de 20 ans. Le lézard de pierre tentera de faire tomber les promeneurs du pont de la travée et de les tuer.

**12. Caverne inondée**. Le bassin abrite 1 *Veilleur dans l'Eau* (Niv. 18, PdC 240, TA Non/1, BD : +40, dégâts x2 pour les attaques de feu, BO : 150GBo/120GSa/180MMo, un coup critique "C" ou plus avec l'attaque de Saisie (Sa) signifie que le Veilleur dans l'Eau tire le PJ sous l'eau). Le Veilleur dans l'Eau protège une porte secrète, Difficile (-10) à trouver.

**13. Cryptes**. 5 *Wights des Tumulus* Dunéens hantent les passages adjacents à leurs cryptes (Niv. 10, PdC 135, TA Non/1, BD : +45, BO : 85arme/70GBo : seulement blessé par les armes enchantées ou par la magie). Les Morts-Vivants essaieront de piéger tous les intrus qui passent par les tunnels de la caverne ou le passage droit qui les relie. Ils sont lents et peuvent être distancés s'il y a une ouverture pour s'échapper. Ces guerriers Morts-Vivants sont invisibles et silencieux.

**14. Chambre**. La pièce est vide. Un passage sur le mur Est mène à une porte secrète (qui donne sur le *n°16*). Si les PJ se reposent ici pendant plus de 3 heures, le risque de rencontre avec un habitant errant des grottes augmente (de 01-15 à 01-30).

**15. Chambre**. Une porte secrète dans le mur, de difficulté moyenne (+0) à trouver, mène à l'escalier principal. La chambre est un endroit sûr pour se reposer pendant une période indéterminée. Les murs de l'escalier principal sont sculptés de visages saillants. Il y a des centaines de visages. L'un des visages au-dessus de la porte secrète est inversé. Quiconque place son visage dans le moule pour le voir à travers les yeux aura la vision d'un passage qui sort de la pièce et qui peut conduire les aventuriers en toute sécurité de l'autre côté des Mendaen (au *n°17*).

**16. Chambre**. La porte secrète est difficile (-10) à trouver depuis l'intérieur de la pièce. Elle contient les restes de plusieurs corps. Les PJ sont loin de se douter que cette chambre est l'endroit où les *2 Mendaen* (au *n°17*) jettent les cadavres de leurs victimes. Il n'y a qu'une seule pièce d'équipement de valeur - un plastron +15. Tout le reste est tordu, cabossé et inutile.

**17. Portail**. 2 *Mendaen* (Niv. 10 : 150 PdC, TA CM/16, BD : +20, BO : 80MSa/120GCh) tenteront d'empêcher les aventuriers de poursuivre leur chemin dans le couloir. Les Mendaen apparaissent d'abord comme de grossiers piliers de pierre. Lorsqu'ils sont activés par la présence d'un intrus, ils prennent la forme d'hommes de grande taille. Les Mendaen attaquent avec leurs mains massives, semblables à des marteaux, qui s'agrippent à leurs ennemis. S'ils sont "tués", ils s'effondrent en tas de décombres qui se reforment (si on ne les dérange pas) au bout de 20 ans.

**18. Passage**. L'inscription suivante est gravée dans l'arche qui surplombe le passage : "*40 km le long du bon chemin vous mèneront au temple de Tughaib na Bhainnan. Choisissez avec soin lorsque vous serez mis à l'épreuve, de peur d'errer sans espoir dans les Sous-Profondeurs*". L'inscription est rédigée en dunael et ne peut être déchiffrée que par une personne connaissant cette langue.

## 4.3.2 Le Chemin aux Énigmes

Il y a cinq endroits le long du chemin principal où les aventuriers doivent lire l'inscription d'une énigme (en ouistrain) et choisir le bon chemin pour continuer. Ces énigmes sont détaillées ci-dessous. Le chemin fait 40 km de long (à partir de l'arche *n°18*, dans les cryptes inférieures des Gardiens), avec de nombreux passages latéraux qui partent de lui dans les Sous-Profondeurs. L'itinéraire principal est facile à suivre, car les tunnels latéraux présentent toutes les irrégularités des cavernes naturelles, tandis que le Chemin aux Énigmes est lisse et régulier. Les seules ambiguïtés résident dans l'emplacement des énigmes. Si les PJ choisissent ou sont forcés de quitter le chemin, les chances de se perdre augmentent considérablement (*mettez en place le système détaillé au chapitre 5.3 pour générer aléatoirement les cavernes et les passages des Sous-Profondeurs*).

### VOYAGER LE LONG DU CHEMIN

D'étranges créatures errent dans les Sous-Profondeurs, et quelques-unes s'éloignent parfois des bas-fonds de la montagne pour emprunter le Chemin aux Énigmes. Le MJ doit lancer un dé de pourcentage tous les kilomètres si les PJ sont sur le chemin principal. Un résultat de 85 ou plus signifie qu'il y a une rencontre. Lorsqu'une rencontre se produit, le MJ doit relancer le dé pour déterminer s'il s'agit d'une créature aléatoire errante ou d'une créature possédant un repaire qui peut être localisée et détruite. Un résultat de 75 ou plus signifie qu'il s'agit d'une créature qui possède un repaire, et un jet sur la *Table des Créatures dans un Repaire* (*chapitre 5.3*) est nécessaire pour déterminer laquelle. Un résultat inférieur à 75 signifie que le MJ doit effectuer un jet sur la *Table des Créatures Errantes* (*chapitre 5.3*) pour déterminer la créature rencontrée. Le tableau ci-dessous résume la procédure à suivre pour les rencontres sur le Chemin aux Énigmes :

***RENCONTRES SUR LE CHEMIN AUX ÉNIGMES***

Lancer 1D100 :
*1 -84 = pas de rencontre.*
*85-00 = une rencontre.*
S'il y a une rencontre, relancer 1D100 :
*1 -74 = une créature errante et un jet sur la table correspondante.*
*75-100 = une créature dans un repaire et un jet sur la table correspondante.*

Les rencontres avec les créatures errantes des Sous-Profondeurs sont déterminées selon la même méthode, mais un jet de rencontre initial est effectué une fois toutes les 6 cartes aléatoires traversées par les PJ. La méthode et les plans des repaires spécifiques des créatures se trouvent au *chapitre 6.0*.

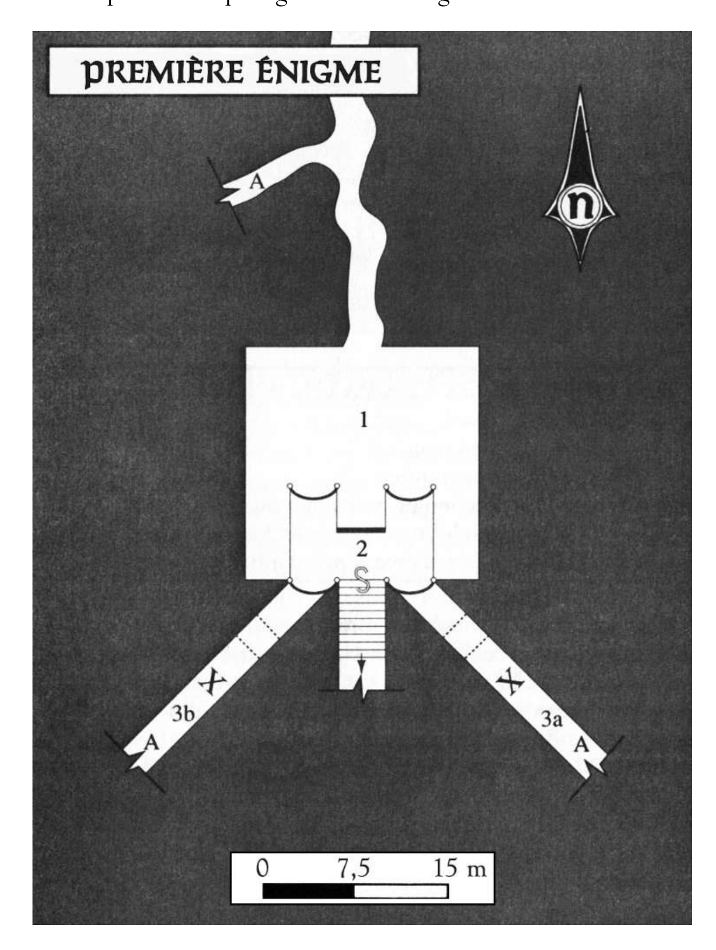
Si les PJ quittent le Chemin aux Énigmes, ils se perdront rapidement dans les Sous-Profondeurs, à moins qu'ils ne cartographient les tunnels empruntés. Le MJ doit garder une trace de l'ordre des cartes aléatoires qui sont utilisées (*une carte peut être créée de type : Série "A" numéro de la carte, sortie côté Nord vers "B" numéro de la carte*). Si les PJ se perdent, le MJ doit effectuer un jet de dé toutes les 10 cartes aléatoires. Un résultat de 95 ou plus sur l'échelle de 1 à 100 signifie que les aventuriers arriveront à un endroit familier ou à une sortie. Un autre jet doit être effectué pour déterminer quand cela se produira. Sur l'échelle de 1 à 100, lancez le dé, et ce nombre correspond au nombre de cartes aléatoires que le groupe doit parcourir pour trouver la sortie ou l'endroit familier indiqué. Le temps écoulé sur le Chemin aux Énigmes est facile à contrôler. Il faut une heure pour parcourir un kilomètre. Dans le système des Sous-Profondeurs, chaque carte aléatoire, s'il n'y a pas de rencontre, prend 10 minutes à parcourir.

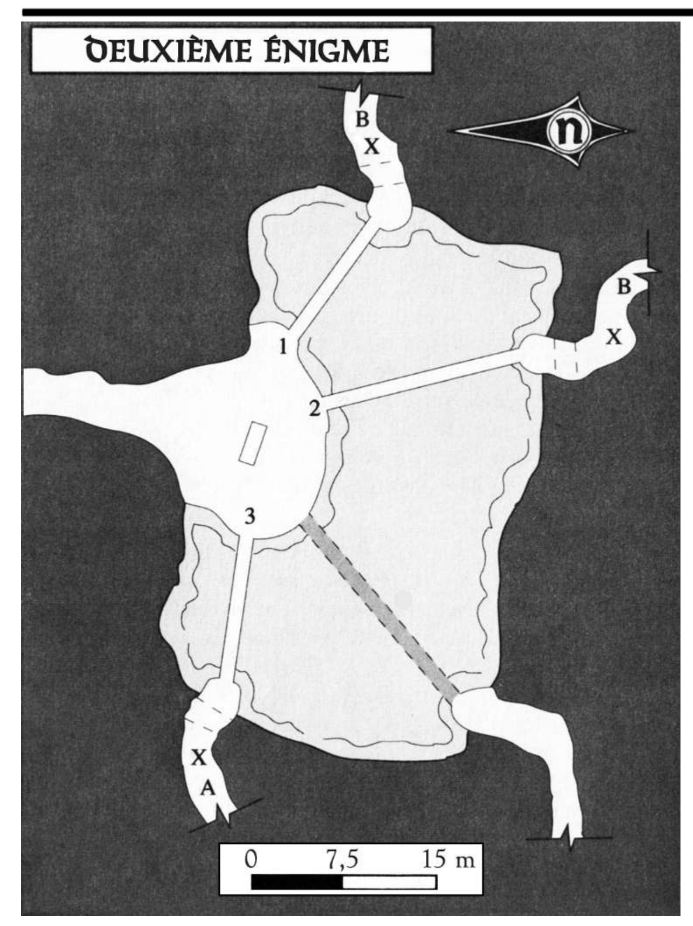
### PREMIÈRE ÉNIGME

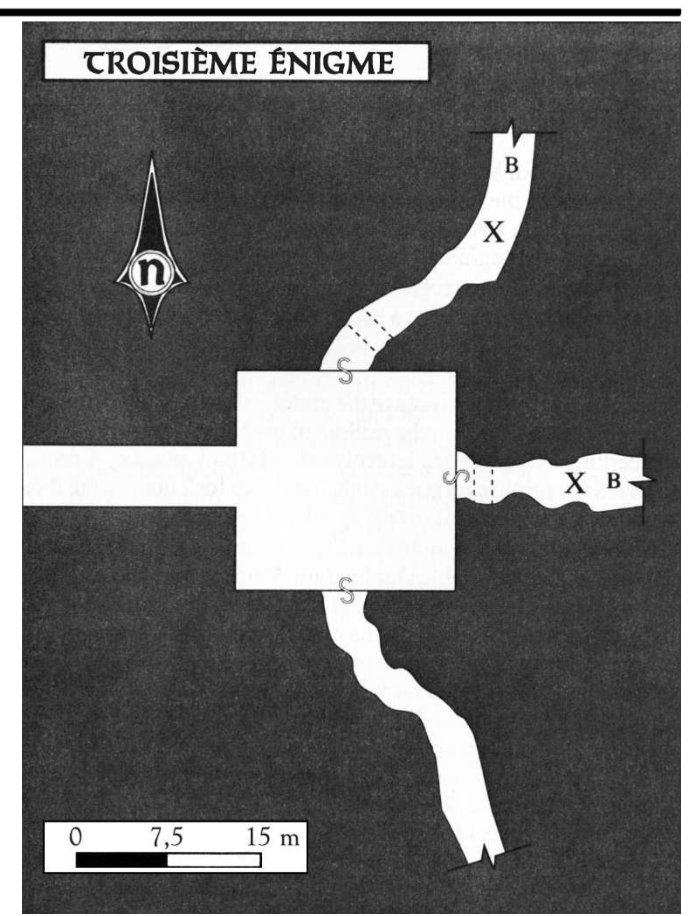
De la salle d'entrée (*n°1*), les seules sorties, autres que le passage par laquelle les PJ sont arrivés, sont les deux passages qui mènent à travers deux ouvertures voûtées. Tous les murs de la salle d'entrée sont solides. L'énigme est inscrite sur le mur entre les ouvertures cintrées. Elle se lit comme suit :

"*Lequel est le passage ?*
*Derrière ce mur,*
*C'est l'itinéraire ?*
*Des mensonges, littéralement, tout droit.*
*Seul l'imbécile choisira*
*Les voies qui reflètent*"

Les deuxième et quatrième lignes sont les plus importantes : "*Derrière ce mur / Des mensonges, littéralement, tout droit*" fait référence au passage qui se poursuit derrière la porte secrète qui se trouve derrière le mur portant l'inscription. Le dernier vers fait référence au fait que les faux passages sont des images miroir l'un de l'autre.






La porte secrète (*n°2*) est Extrêmement Difficile (-30) à trouver et à ouvrir. Si les PJ le cherchent par suite d'une intuition inspirée par l'énigme, alors elle est Facile (+10) à trouver et à ouvrir.

Les deux passages (*n°3a* et *3b*) sont les leurres. Si l'on exerce une pression de 20kg sur une zone de 3m située à 20m dans l'un ou l'autre des passages, un cube de pierre de 3m x 3m x 3m tombera du plafond et bloquera le chemin vers la pièce de l'énigme. Il remplira l'espace qui se trouve à une distance de 12 à 15m du début du passage (qui est à côté de la porte secrète). Toute personne se trouvant dans cet espace est tuée instantanément, à moins qu'elle ne fasse une manœuvre de déplacement qui est de Pure Folie (-50) avec 100% de réussite. Le piège est de Pure Folie (-50) à détecter. Les survivants qui se trouvent du mauvais côté sont perdus et doivent continuer à avancer dans les Sous-Profondeurs.

### DEUXIÈME ÉNIGME

En entrant dans une grande caverne, les PJ se retrouvent sur une péninsule rocheuse au milieu de laquelle se trouve une tablette de pierre. Sur la tablette, on peut lire l'inscription suivante :

"*Le pont est le chemin, si vous ne voulez pas vous mouiller*".

Trois ponts mènent au-dessus de l'eau, à 13m, vers des ouvertures dans les murs opposés (ces ponts sont marqués par les chiffres **1** à **3**). Une quatrième ouverture ne semble pas avoir de pont.

Les trois ponts visibles sont des illusions. Ils n'existent pas (un JR contre une Illusion de niveau 10 à -50 permettra de voir les illusion). Une personne imprudente pourrait faire un pas et tomber dans le liquide sombre et être entraînée sous la surface par un *Veilleur dans l'Eau* (Niv. 18, Hits 240, TA CR/11, BD : +40, BO : 140ESa/140EBe). Le Veilleur essaiera de noyer la victime.

Un pont invisible mène à la quatrième ouverture. Il ne peut être détecté que par un sort ou par le toucher. Le Veilleur essaiera d'éliminer ceux qui traversent le pont avec ses tentacules. Si quelqu'un parvient à atteindre l'une des autres ouvertures de la grotte en dehors de celle avec le pont invisible, les passages sont piégés exactement comme les passages de la première énigme (*n°3a* et *3b*).

### TROISIÈME ÉNIGME

Le Chemin aux Énigmes semble se terminer en cul-de-sac dans une pièce carrée. L'inscription sur le mur du fond se lit comme suit :

"*... et parce que je l'écris ici,*
*vous savez que vous êtes dans la bonne direction,*
*et ne craignez pas l'impasse ni les faux chemins,*
*car il ne s'agit que de Cacher La Vue,*
*et le nombre de chemins est indiqué ci-dessus.*"

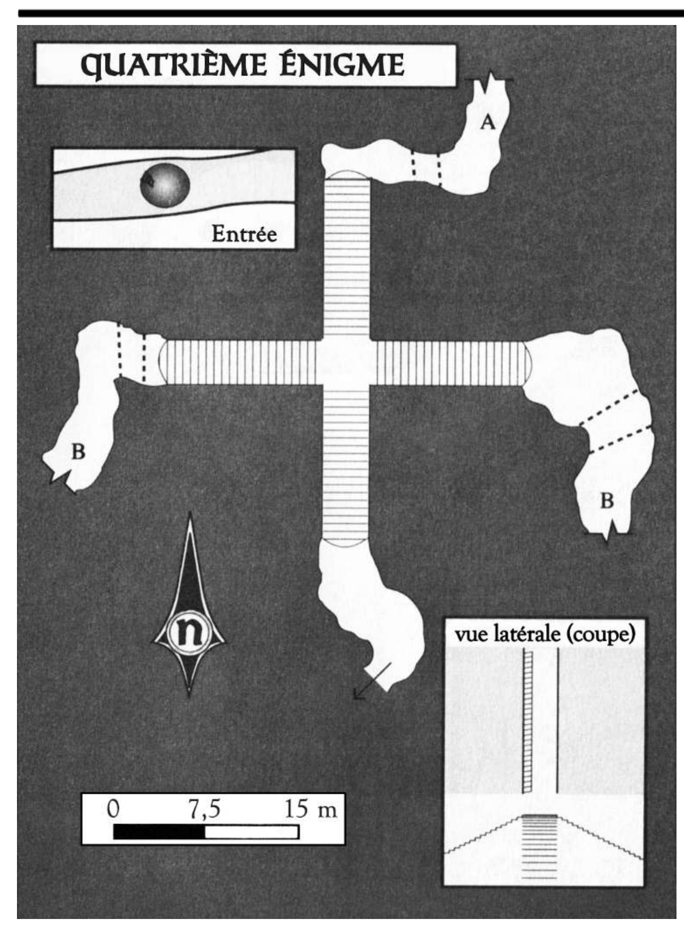
Il y a trois portes secrètes (c'est l'énigme numéro 3, comme le suggère l'avant-dernière ligne, les 3 mots en majuscule). Elles sont toutes Faciles (+10) à trouver et à ouvrir. Le passage à droite est le bon passage à suivre ("*Vous savez que vous êtes sur la bonne voie*"). Les passages à gauche et tout droit sont piégés exactement comme les passages de la première énigme (*n°3a* et *3b*).

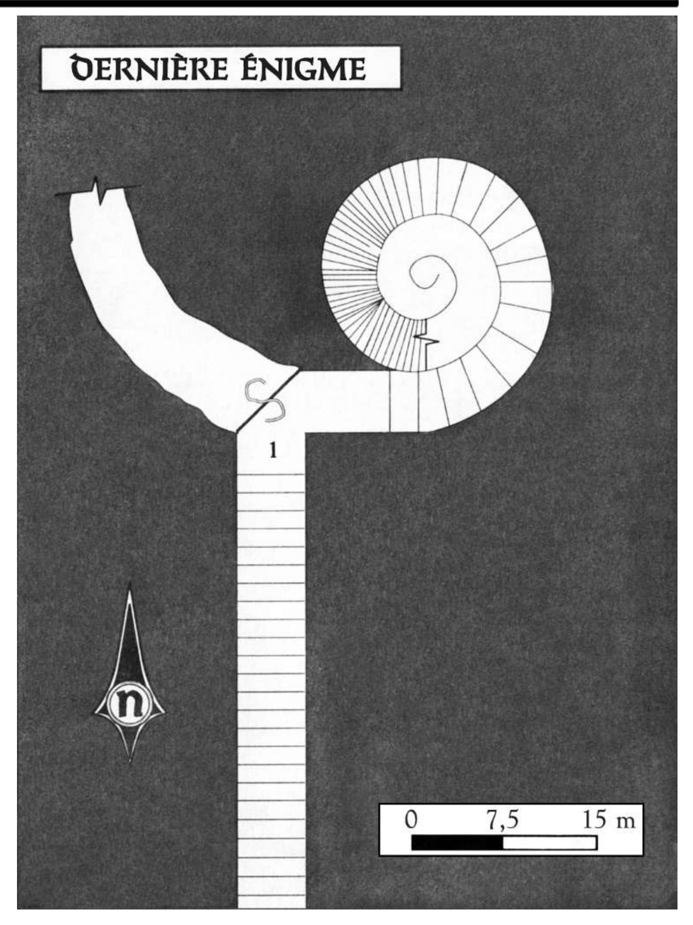
### QUATRIÈME ÉNIGME

Les PJ arriveront à un trou de 1m de diamètre dans le passage, par lequel descend une échelle. Une flèche sur le mur à côté du trou pointe vers le bas. L'échelle se termine après une descente de 15m. Les aventuriers doivent descendre de 2,5m supplémentaires jusqu'à un étage inférieur. De là partent quatre escaliers, un dans chaque direction. Au sommet de l'échelle, une inscription sur le sol indique :

"*Soixante marches plus bas dans chaque direction,*
*Un passage au bas s'y trouve et vous trompe.*
*Choisissez celui qui est véritable.*"

Les passages du Nord, de l'Ouest et de l'Est ont tous 60 marches. Ils sont donc "trompeurs" et sont les faux chemins. Le passage Sud a 61 marches, il n'est donc pas "trompeur" : c'est le bon passage. Les trois autres passages sont piégés exactement comme les passages de la première énigme (*n°3a* et *3b*).




**DERNIÈRE ÉNIGME**

Deux piliers se trouvent au bas d'un escalier. Le mur de gauche, au-delà du pilier de gauche, est incliné. Il porte une inscription :

"*En bas, en bas, en bas, à droite, se trouve le trou*
*autour duquel s'enroule la cage d'escalier.*
*Jusqu'où descendre, moi seul le sais ;*
*il vous livre à la racine de la montagne.*
*Écoutez ces paroles, car elles sont le chemin,*
*même si le mur et l'escalier vous trahissent*."

Le mur incliné est une porte secrète, Extrêmement difficile (-30) à détecter. Derrière elle se trouve le bon passage. Il mène à l'arrière d'une statue (*n°7a au niveau 2 des Cavernes aux Fantômes*). Ainsi le mur "trait" car il cache le bon passage. Les escaliers sont un piège - ils "trahissent". Si un PJ descend l'escalier d'un tour complet, les marches s'inclinent toutes vers le bas de sorte qu'une surface de marbre lisse transporte tous ceux qui se trouvent dans l'escalier vers une grotte située à plusieurs kilomètres dans les Sous-Profondeurs. Les murs sont lisses. C'est de Pure folie (-50), d'essayer de s'arrêter de glisser. Et pour inciter les PJ à descendre les escaliers, une grotte illusoire s'ouvre avec de la lumière à l'intérieur, trois tours d'escalier plus bas.

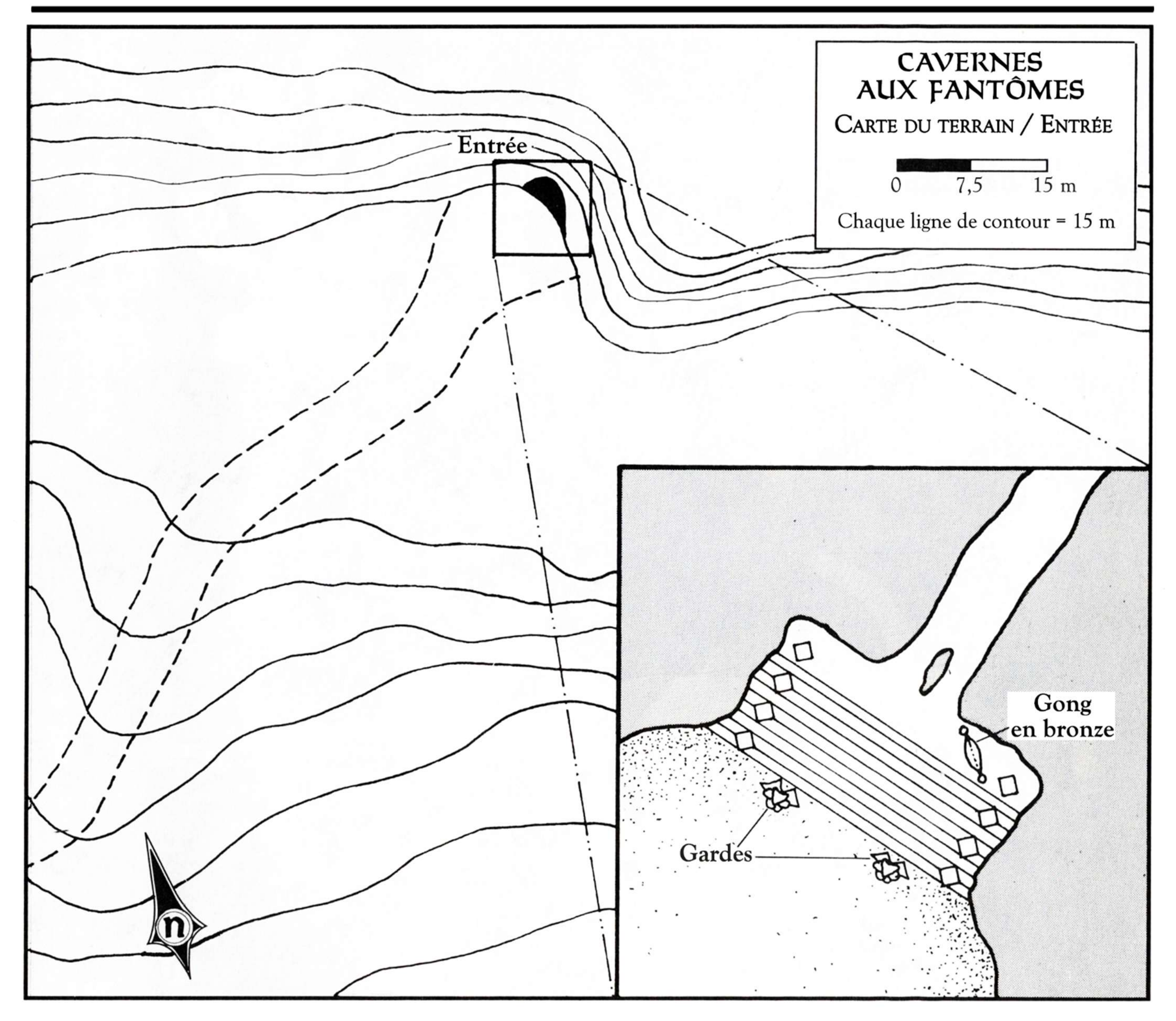
## 4.3.3 Les Cavernes aux Fantômes

Une clairière à l'orée des bois révèle une falaise au pied des montagnes. Des marches larges mais raides montent jusqu'à deux ouverture identiques dans la falaise. Des colonnes carrées encadrent les marches de part et d'autre. Leurs surfaces sont très érodées, mais elles portent encore les traces légères d'une sculpture. De la mousse pousse dans les nombreuses crevasses de la pierre. 2 *Mensharag*, de gros lézards de pierre qui ressemblent à des rochers inanimés jusqu'à ce qu'un intrus s'approche, montent la garde sur les marches.

Les ouvertures jumelles en haut de l'escalier ont des arcs triangulaires en encorbellement. Des fougères ont pris racine dans les fissures entre les blocs de granit massifs. C'est l'entrée principale des Cavernes aux Fantômes ou Troib na Bhainnan. Si les aventuriers sont sages, ils ne s'approcheront pas de la forteresse de Tughaib par les vallées en contrebas. Le Chemin aux Énigmes, qui permet de pénétrer secrètement dans les cavernes depuis les Sous-Profondeurs, est la voie la plus subtile.

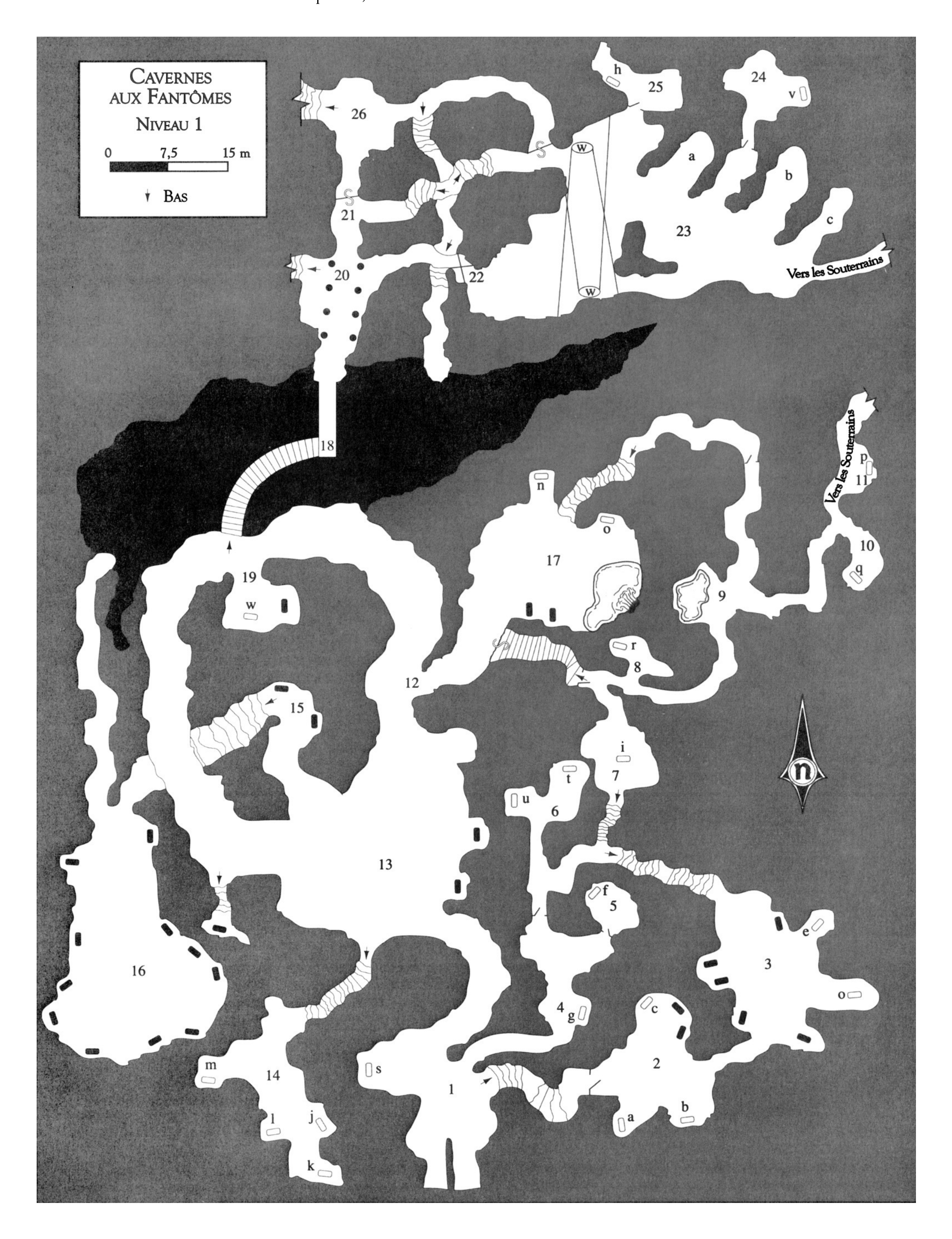
**NIVEAU 1**

1. **Caverne**. Outre les entrées jumelles de l'extérieur, trois passages mènent à cette caverne. Celui de droite descend par deux escaliers. Le plafond a une hauteur de 2m. L'ouverture de gauche mène à une chambre latérale au plafond sphérique, dans laquelle se trouve un tombeau. La crypte contient le cadavre de Damah (*voir la table appropriée au chapitre 7.5 pour les statistiques des Morts-Vivants*).
2. **Crypte**. Une porte en acier, verrouillée (-10), s'ouvre sur une grande chambre naturellement voûtée. Les tombes de Skrag, Mogtûl et Bargûr s'y trouvent, ainsi que deux tombes ouvertes. Il y a une sortie dans le mur du fond.
3. **Crypte**. Cette grande salle contient 5 tombes ouvertes ainsi que les cryptes contenant les corps des géants des collines Fröm et Frem. Des escaliers mènent à un passage au fond de la caverne.
4. **Crypte**. La niche de ce passage contient la tombe de Genaibha. Deux portes en acier s'ouvrent sur la partie la plus large du passage.
5. **Crypte**. La tombe de Nunaib.
6. **Crypte**. Les tombes de Korzh et Logâz.
7. **Crypte**. En haut des escaliers se trouve la tombe d'Alhair.
8. **Crypte**. La tombe d'Acair.
9. **Caverne**. Au fond du petit bassin clair et profond se trouve un coffre ouvert contenant 454 po. Une *Sarnúmen*, une anguille d'eau douce agressive, garde le coffre (Niv. 7, PdC 210, TA CR/12, BD : +40, BO : 75MMo/90GBo/75GCh).




10. **Crypte**. La tombe de Bruad.
11. **Crypte**. La tombe d'Arlenui. Le passage mène dans les Sous-Profondeurs. Il y a une possibilité aléatoire que ce passage soit relié au passage qui mène à une autre caverne (*n°23*) dans les Cavernes aux Fantômes.
12. **Caverne**. Cette chambre fourchue possède une porte secrète, Difficile (-10) à trouver, située sur le mur de droite.
13. **Caverne**. Cette immense chambre est traversée par quatre passages et descendue par deux escaliers. Il y a également deux tombes ouvertes.
14. **Crypte**. Les tombes de Seinadair, Cú, Mach et Broc.
15. **Crypte**. Deux tombes ouvertes occupent ce recoin.
16. **Crypte**. Onze tombes à ciel ouvert jonchent le sol de cette caverne qui résonne.
17. **Crypte**. Les tombes de Naim et de Leanan se trouvent dans cette chambre. Il y a également deux tombes ouvertes. Une cascade alimente le bassin dans le coin. La Sarnúmen de la caverne adjacente (*n°9*) peut aller et venir à travers la cascade.
18. **Gouffre**. Un escalier descend dans l'abîme. Après 44 marches, il s'arrête sur un pont droit qui traverse le reste du gouffre jusqu'à l'ouverture d'une grotte. Assis sur le pont se trouve un *Mensharag* (Niv. 5, PdC 80, TA CM/16, BD : 30, BO : 60GGr/50GBo/40MMo seules les armes en mithril ou magiques l'affectent). Il tentera d'arrêter tous ceux qui tentent de passer et qui ne sont pas Morts-Vivants, à l'exception de Tughaib, de ses quatre adeptes et de l'espionne Jeroibha.
19. **Crypte**. Cette petite niche contient la tombe de Vorazg et une tombe ouverte.
20. **Caverne**. Huit piliers forment un couloir à travers cette chambre. Le passage éclairé à gauche a une lueur rouge provenant du bas des escaliers, qui mènent à la Caverne du Sacrifice (n°1 du Niveau 2). Les passages à droite sont silencieux et sombres.
21. **Passage**. Le passage tourne à droite et monte une volée de marches. Tout droit se trouve une porte secrète, Extrêmement Difficile (-30) à trouver, qui mène aux escaliers (*n°26*) qui descendent vers les quartiers privés de la Chamane.
22. **Piège**. Une zone de 3m x 3m au milieu du passage est piégée. Une pression de 25kg placée au milieu du piège libère des fléchettes du plafond. Tous ceux qui se trouvent en dessous reçoivent 6 attaques de fléchettes +60. Un coup critique délivre un poison de niveau 8 qui paralyse pendant 2 heures à tous ceux qui ratent un JR (un seul jet pour toutes les attaques combinées).
23. **Trésor**. Deux *Veilleurs en pierre* gardent les entrées du Trésor. Ils ressemblent à des guerriers Dunéens avec une tête d'aigle. Seuls Tughaib et ses serviteurs Morts-Vivants peuvent passer sous le regard des yeux d'aigle sans déclencher d'alarme. Tout autre intrus les amènera à ouvrir leur bec de pierre et à hurler comme des aigles - un cri qui réveillera tous les Morts-Vivants

des Cavernes aux Fantômes. Si cela se produit, tous les Morts-



Vivants qui n'ont pas été détruits commenceront à marcher vers le trésor. Ceux qui sont enterrés dans les tombes les plus proches arriveront en 3 tours, tandis que ceux qui sont enterrés dans les tombes plus éloignées auront besoin de 25 tours. Les cadavres tenteront d'appréhender les intrus pour les sacrifier. Le regard de ces Veilleurs peut être détecté. En d'autres termes, les aventuriers sauront que ces statues font partie d'un système d'alarme. Si vous détruisez l'un des Veilleurs ou les deux, seuls les cadavres d'Eun et de Runzh (*n°25* et *n°24*) sortiront et se battront, à condition que les Veilleurs n'aient pas crié en premier. De plus, Tughaib saura si son sort sur les Veilleurs a été détruit, et elle arrivera par la porte secrète, Extrêmement Difficile (-30) à trouver, avec ses Wights Dunéens en 7 tours. Trois portes se trouvent également dans cette immense salle. Celle qui se trouve sur le mur Est mène aux Sous-Profondeurs. Elle est verrouillée et très difficile à ouvrir (-20). Les deux autres portes (donnant accès à d'autres tombes) sont déverrouillées.

**23a. Niche**. Cette grotte est remplie de toutes les pièces et bijoux pillés : 687 pm, 3 570 po, 14 000 pa, 44 bijoux d'une valeur de 150 po chacun, 230 pierres précieuses en vrac d'une valeur de 50 po chacune.

**23b. Niche**. Cette grotte est remplie d'armures, d'armes et d'équipements : au moins dix objets +10, au moins six objets +15, au moins quatre objets +20 et deux objets +25. Parmi les objets notables, on trouve une épée +30 nommée Gunrar qui démembre, sur un coup critique "E", la partie du corps que le porteur de l'épée attaque. Il s'agit de l'épée la plus sale de la pile, et on ne la remarquera que si l'on cherche l'arme la plus laide. Il y a aussi un gantelet qui, enfilé, permet au porteur de multiplier par deux les dégâts normaux de son arme. Enveloppé dans un tissu de soie, un petit plastron est tout juste assez grand pour couvrir le cœur, mais il protège l'ensemble du corps comme si le porteur portait une armure de cotte de mailles.

**23c. Niche**. Cette grotte semble vide. En y pénétrant, l'aventurier est téléporté dans l'une des tombes situées ailleurs dans les cavernes. Lancez un dé pour déterminer laquelle.

**24. Crypte**. Cette chambre contient le tombeau de Runzh.

**25. Crypte**. Cette chambre contient la tombe d'Eun.

**26. Escaliers**. Le passage descend dans les quartiers privés de Tughaib (*les salles du niveau 2*).

**27. Corniche**. Un énorme gong en bronze se trouve sur cette corniche dans le gouffre. Sur ordre, l'un des adeptes de Tughaib frappera le gong, convoquant tous les Morts-Vivants, les Wights Dunéens et les Goules dans la Caverne du Sacrifice (*n°1 au niveau 2*).

## NIVEAU 2

**1. Caverne du Sacrifice**. Cette immense caverne comporte deux lignes de sept piliers au milieu desquels sont placées des torches enflammées pour former une troisième ligne. Une estrade sur le mur Nord surplombe un autel taché de sang (*n°8*). Un rideau d'un violet profond est suspendu derrière l'autel. Sur le mur Ouest se trouve une statue gigantesque dont les extrémités s'étendent autour d'un bassin de feu liquide (*n°7* et *7a*). Un œil géant déforme le front de la statue. Tous les habitants des Cavernes aux Fantômes se rassemblent ici lors des sacrifices. Le rituel qui entoure ces événements est résumé dans la description de l'autel (*n°8*).

**2. Cellule**. Une Dunéenne nommée Ferna (Niv. 4, PdC 46, TA Non/1, BD : 20, BO : +30da) gît, non vêtue, dans un tas de paille à l'intérieur de cette chambre verrouillée. La serrure est difficile (-10) à ouvrir. Ferna a 24 ans. Elle a été droguée et semble être hagarde.

**3. Cellule**. Si Ishel a été sauvée avec succès (voir chapitre 3.0), cette cellule est vide. Sinon, Ishel, la fille de Borkul, gît inconsciente sur un tas de paille. Elle est droguée et a subi 20 PdC.

**4. Cellule**. Si Borar a été sauvé avec succès (voir chapitre 3.0), cette cellule est vide. Sinon, Borar, le fils de Borkul âgé de 8 ans, tremble dans un coin de la chambre.

**5. Cellule**. Un Dunéen de 34 ans, Raifel (Niv. : 3, PdC 38, TA Non/1, BD : 15, BO : +45da), se blottit nu et à moitié battu dans un coin. Il a reçu 36 PdC. Il est presque inconscient.

**6. Cellule**. Un autre Dunéen, Tulaiben (Niv. 7, PdC 68, BD : 20, BO : +50arme), gît nu dans cette chambre. Il est drogué avec la même herbe qui trouble les sens de Ferna.

**7. Statue**. Cette grosse statue Terre-Mère mesure 4,5m de haut. Son front est un œil énorme, fait de 230 gemmes rouges, chacune valant 40 po. Le bassin de feu est un cadeau du Seigneur des Ténèbres, fabriqué par ses serviteurs, les Nains des Ered Angurath - c'est de la lave en fusion qui, par un puissant sortilège, ne refroidit jamais.

**7a. Bras de la statue**. Le bras droit de la statue peut être tiré vers l'avant (ou poussé par l'arrière dans le passage) pour ouvrir un trou de 1m de diamètre qui mène au Chemin aux Énigmes. Le trou secret est extrêmement difficile (-30) à trouver dans les deux sens. De l'arrière, à l'intérieur du passage, l'aventurier se rend compte que la figure qui bloque le passage est une énorme statue lisse.

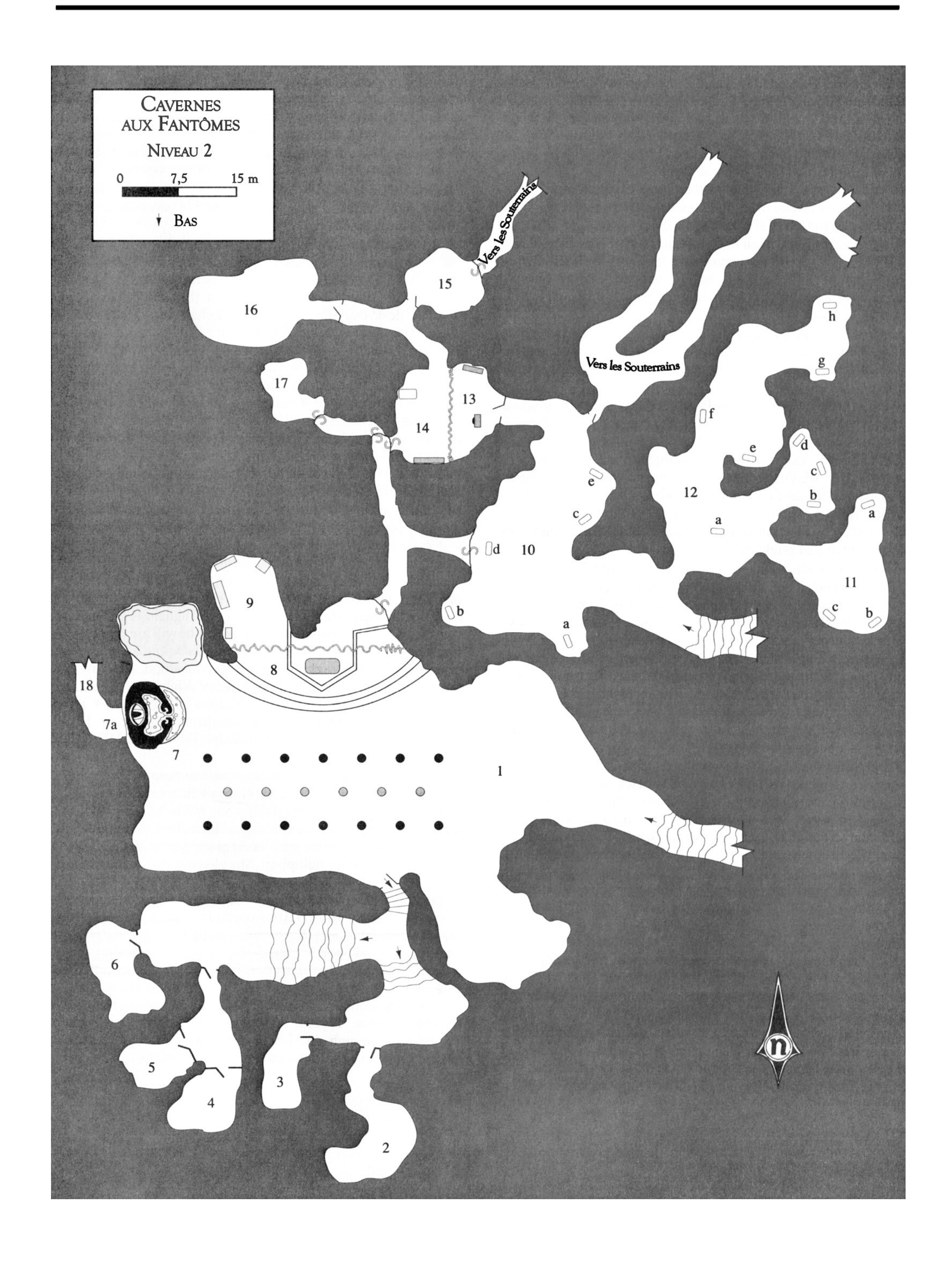
**8. Autel**. L'autel est taché de sang. Lorsque tout le monde est présent pour un sacrifice. Tughaib ordonnera à une Goule d'aller chercher l'un des captifs humains dans les cellules adjacentes. La Goule traîne la victime jusqu'au bassin d'eau et la lave avant de l'enchaîner à l'autel, face contre terre. Pendant ce temps, un chant fantomatique se fait entendre : "*Pour devenir l'un de nous, perds ton âme, pour devenir l'un de nous, perds ton âme...*" Tughaib tuera l'humain avec un poignard sacrificiel, et ses adeptes marmonneront : "*La mort est le bonheur de l'esprit, le bonheur de l'esprit, le bonheur de l'esprit...*" Tandis que Tughaib psalmodie et brandit son *Fléau des Fantômes* au-dessus du nouveau cadavre, celui-ci lève les mains pour qu'on lui enlève les menottes. La Chamane accompagne ensuite le mort qui se réveille jusqu'au Trésor pour l'équiper d'armes et d'armures. L'ensemble du processus dure une demi-heure. Bientôt, le nouveau Mort-Vivant partira en raid pour ramener d'autres humains qui viendront s'ajouter aux troupes de Tughaib.

**9. Réserve**. La salle est remplie de nourriture, d'hydromel, de linge, de cuir et d'herbes. Il y a des robes et des bonnets supplémentaires pour la Chamane et ses adeptes. L'un des compartiments contient de l'*Acaana* (11 doses), que Tughaib utilise sur la lame de la dague sacrificielle. Une porte secrète, Très difficile (-20) à trouver, se trouve sur le mur le plus à l'Est.

**10. Crypte**. Cette grotte abrite 5 *Wights des Tumulus* : Roighen, Mortaim, Obhel. Skain et Tumaibha (*voir la table appropriée au chapitre 7.6 pour les statistiques des Wights des Tumulus*). La porte secrète est très difficile (-20) à trouver. Les deux portes sont en acier et sont verrouillées (Très dur, -20). La porte de droite mène aux Sous-Profondeurs.

**11. Crypte**. Trois *Wights des Tumulus* hantent cette caverne. Ils étaient autrefois Bhenaim. Aghoin et Caima.

**12. Crypte**. Huit *Wights errants* errent dans cette caverne. Dans la vie, ils s'appelaient Feghail, Galsoim, Coiren, Loghar, Noma, Railec, Venaib, et Yoinen.


Cavernes aux Fantômes
Niveau 2
0 7,5 15 m
Bas
Vers les Souterrains
Vers les Souterrains
1
2
3
4
5
6
7
7a
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
a
b
c
d
e
f
g
h
n

13. **Antichambre**. Dans cette chambre se trouve l'un des adeptes de Tughaib : *Berma* (Niv. 5, PdC 45, TA Non/1, BD : 50, BO : sorts, 15PP, connaît 5 listes de Théurgie réservée). Berma porte une robe écarlate (BD -25). S'il y a un sacrifice, il est à l'autel. Sinon, il est assis à son bureau et copie les chants de Tughaib dans un livre relié en cuir. Ce livre n'a aucune valeur pour ceux qui ne participent pas au culte de Tughaib. Une corde est suspendue à une cloche située à côté du bureau. Si quelqu'un réussit à passer devant les Wights des Tumulus sans alerter l'ensemble du complexe, Berma tirera sur la corde de la cloche pour alerter Tughaib. Il essaiera alors de retarder les intrus en leur parlant. Sur l'un des murs, une étagère contient des manuscrits déjà copiés qui ne sont utiles qu'aux adeptes de Tughaib. Derrière le bureau de Berma, une tapisserie écarlate est suspendue d'un mur à l'autre et d'un plafond à l'autre. Il y a une fente au milieu. Elle sépare les quartiers personnels de Tughaib de la garde des adeptes.
14. **Chambre de la Chamane**. Peu meublée, cette pièce contient simplement un lit et une armoire, dans laquelle se trouvent des sous-vêtements et de simples robes beiges. Tughaib ne dort pas, mais fait des siestes à des heures décalées et de manière irrégulière. Il y a donc toujours une chance (01-15) qu'elle soit dans sa chambre. Si ce n'est pas le cas, elle se trouve dans son bureau (*n°17*), à moins qu'il n'y ait un sacrifice. Dans ce cas, elle est à l'autel. La porte secrète est Extrêmement difficile (-30) à trouver. Si Tughaib est rencontrée (*voir la Table des PNJ pour des statistiques détaillées*), elle utilisera le sort *Cri d'Apaisement*. Toutes les cibles situées dans un rayon de 15m doivent résister, sinon elles n'entreprennent aucune action agressive (offensive) et ne se battent que si elles sont attaquées. Elle invoque ensuite ses Wights avec le *Fléau des Fantômes*. Elle peut également utiliser le sort *Éclair choquant*. Un éclair de lumière intense est tiré de la paume de la Chamane.
15. **Chambre de l'adepte**. La porte de cette pièce est verrouillée, Difficile (-10) à ouvrir. C'est la chambre de l'adepte *Kurna*. Elle est ici s'il n'y a pas de sacrifice (Niv. 6, PdC 55, TA Non/2, BD : +55, BO : sorts, 36PP, connaît 5 listes de sorts de base de Clerc Maléfique et 1 liste de Théurgie libre). Elle porte une robe vert forêt (-25 au BD) et un anneau, multiplicateur de points de pouvoir x2. Elle manie également une baguette d'*Éclair choquant*. La chambre contient un lit, un bureau, une armoire et un coffre sous le bureau. Le coffre est difficile (-10) à ouvrir. Il contient deux parchemins, l'un de *Répulsion Morts-Vivants XII* qui fait fuir ou désintègre jusqu'à 5 Morts-Vivants, et l'autre d'*Évocation Flamboyante*, qui, en le lisant, fait jaillir une flamme des airs pour frapper une cible au choix du lecteur. Il fait 4 coups critiques "E". Le coffre contient également 133 po. La porte secrète est Extrêmement difficile (-30) à trouver et mène aux Sous-Profondeurs. Tughaib et les adeptes connaissent un moyen de sortir des cavernes par ce passage souterrain. Il sert d'issue de secours, en plus du Chemin aux Énigmes.
16. **Chambre des adeptes**. Les deux autres adeptes vivent dans cette chambre et sont présents sauf en cas de sacrifice ou s'ils sont partis en maraude avec les Morts-Vivants (01 -10) : *Easgan* (Niv. 8, PdC 66, AT Non/2, BD : 60, BO : sorts, 48PP, connaît 5 listes de sorts de base de clerc maléfique et 3 listes de Théurgie libre) porte une robe bleu royal (BD-25) et utilise une baguette de *Boules de froid* pour attaquer. Il porte aussi une ceinture en cuir tressé qui est un multiplicateur de points de puissance x2. Quant à *Seinacaid* (Niv. 4, PdC 36, TA Non/2, BD : 40, BO : +75 dague, sorts, 12PP, connaît 4 listes de Théurgie libre) porte une cape jaune (BD -25) sur des robes couleur rouille. Sa dague a +10 Tueuse d'Hommes sur tout coup critique. Il y a d'autres livres dans cette pièce. Seinacaid se repose souvent sur le lit pour méditer, et Easgan est assis à son bureau pour étudier. Easgan est rapide avec sa baguette. Au fond de l'armoire, il y a un coffre qui est verrouillé, Difficile (-10) à ouvrir. Il contient 64 pm et 340 po. Il y a aussi un pendentif en rubis qui protège le porteur de tous les coups critiques. Aucun des adeptes ne le porte car il ne fonctionne que pour les guerriers. Le pendentif est très délicat.
17. **Bureau**. La porte secrète est difficile (-10) à trouver et à ouvrir. Tughaib garde ses affaires les plus personnelles dans le bureau. Il y a des livres sur l'histoire d'Eribhen et son alliance avec Ulf Dilan, ainsi que sur l'ascension et la chute de leur pouvoir. Tughaib tient un journal dans lequel elle raconte sa haine des hommes qui tentent de la séduire et comment elle aime s'isoler de la civilisation. Ce journal n'a que peu de valeur, car il ne s'agit que de souvenirs, qui n'ont de prix que pour Tughaib. Cependant, l'individu qui a la patience de lire ces livres apprendra le but de Tughaib en créant les Cavernes aux Fantômes. Elle est au service du Seigneur des Ténèbres et obéit à ses ordres (*si le scénario se déroule après la destruction de Sauron, à la fin du Troisième Âge, elle agit en mémoire de Sauron*).
18. **Passage**. Ce chemin mène à l'opposé de la porte secrète de la dernière énigme du Chemin aux Énigmes.

## 4.4 La Tâche

Les aventuriers doivent résoudre le mystère des Cavernes aux Énigmes, parcourir le Chemin aux Énigmes, résoudre les énigmes et arriver à l'arrière des Cavernes aux Fantômes sur le versant Sud de l'éperon montagneux, ou bien passer par l'entrée mais cela est beaucoup plus dangereux. Après avoir bravé les périls des Sous-Profondeurs, les PJ doivent assassiner Tughaib na Bhainnan ou voler son bâton, ou les deux, et s'enfuir.
Sauver les captifs et s'emparer du butin sont des objectifs secondaires. La fuite vers l'entrée des grottes après le vol de Fléau des Fantômes devrait s'avérer suffisamment difficile en soi. Les Wights, les Morts-Vivants et les Goules se révéleront des ennemis hostiles.

### DÉMARRAGE DES PJ

Oravarri a fait une offre de 500 po et de la marchandises de qualité provenant du Harad-Profond en échange de la preuve que Tughaib est mort, ou que son Fléau des Fantômes a été détruit ou volé. Il doit reprendre ses activités commerciales avant de manquer à ses engagements envers les autres marchands et de tout perdre. Arrêter les serviteurs Morts-Vivants de Tughaib na Bhainnan résoudra ses problèmes.
Oravarri est très déterminé et son offre ne contient pas de piège. Il veut la mort de la Chamane. Deux Hommes de Dun sont prêts à offrir leur aide à cette fin. Scammar est impatient d'aider les aventuriers à trouver leur chemin vers les Cavernes aux Énigmes. Jeroibha est presque offensif en insistant pour rejoindre les PJ (n'oubliez pas que c'est un espion).

### AIDES

Scammar offre ses conseils sur les Cavernes aux Énigmes. Si les aventuriers passent du temps à parler à d'autres personnes dans les lieux de rassemblement locaux, le MJ peut choisir de proposer aux PJ des rumeurs ou des légendes tirées de la table du *chapitre 7.1*. Un homme nommé Calmuad (*voir chapitre 5.0*) sait quelque chose sur le mystère entourant ces lieux.





**OBSTACLES**

Les aventuriers doivent d'abord recueillir des informations correctes, ce qui peut s'avérer délicat s'ils ne savent pas être diplomates. Une fois que les PJ ont évité ou vaincu Jeroibha, un ennemi rusé, et qu'ils ont atteint les Cavernes aux Énigmes, ils doivent résoudre l'énigme pour trouver le passage sous l'éperon de la montagne. Les habitants des Cryptes des Gardiens offrent des défis supplémentaires. Cinq énigmes fournissent des indices obscurs à ceux qui sont sur le chemin du Troib na Bhainnan. Enfin, les aventuriers doivent s'occuper de l'armée de Morts-Vivants dans les Cavernes aux Fantômes et tuer la Chamane, en récupérant ou en détruisant le bâton. Si les PJ sont présents lors du rassemblement dans la chambre du Sacrifice, ils peuvent rencontrer un autre problème : la possibilité d'être tués et devenir l'un des Morts-Vivants. Enfin, les PJ doivent s'échapper, probablement en emportant les anciens captifs affaiblis. Une poursuite est probable à l'extérieur, s'il fait nuit.

**RÉCOMPENSES**

L'offre de 500 po d'Oravarri est quelque peu insignifiante si l'on considère le statut héroïque que les aventuriers atteindront si la mission est accomplie. Les PJ trouveront tout ce dont ils ont besoin, s'ils le désirent, à Daighen, aussi longtemps qu'ils voudront y rester. Les vastes piles de butin volé qui se trouvent dans le Trésor des Cavernes aux Fantômes devraient fournir une récompense plus "honorable".

## 4.5 Rencontres

Que les aventuriers aient choisi Scammar ou Jeroibha comme guide, leur première rencontre sera probablement avec Jeroibha. Il tendra une embuscade au groupe s'il voyage avec Scammar. Si c'est l'espion qui guide le groupe, il leur fera prendre un chemin tellement détourné qu'ils devront camper une nuit avant d'atteindre les Cavernes aux Énigmes le lendemain matin. Il tentera d'assassiner tout le monde dans son sommeil lorsque ce sera son tour de monter la garde.

Le terrain du Dunfearan est accidenté et plusieurs bêtes dangereuses rôdent dans les collines. Utilisez la *Table des Rencontres* au *chapitre 7.4*. Une fois dans les cavernes, les aventuriers ne sont pas plus en sécurité. D'autres créatures, tout aussi redoutables, errent dans les passages sous les montagnes.

S'il fait nuit lorsque le groupe atteint les Cavernes aux Fantômes, il y a une chance (01-40) que les Morts-Vivants soient en train de faire une incursion, ce qui signifie que la Chamane est avec eux, les contrôlant avec son bâton. Cela peut signifier que le groupe doit la retrouver et la détruire avant qu'elle n'ordonne à son armée de faire de nouveaux dégâts.

# 5.0 INTRIGUES DANS LES SOUS-PROFONDEURS

Traversant les Bas-fonds des Monts Brumeux, un vaste système de grottes et de gouffres s'entrelace, constituant une partie importante des légendaires *Sous-Profondeurs* d'Endor. Le royaume souterrain fait l'objet de nombreux récits, mais peu d'aventuriers ont réellement exploré ses zones d'ombre. Où est la vérité dans ce qui est raconté dans les légendes ?

Ces dernières parlent de grandes richesses accumulées et oubliées. Mais elles parlent aussi de créatures qui font passer les Orques pour des animaux domestiques. Et nombreux sont ceux qui affirment que même le Seigneur des Ténèbres n'ose pas enquêter pleinement sur ce monde souterrain.

"*Il est d'étranges êtres qui vivent dans les mares et les lacs au cœur des montagnes : des poissons dont les ancêtres pénétrèrent à la nage, il y a Dieu sait combien d'années, et ne ressortirent jamais, tandis que leurs yeux devenaient de plus en plus grands à force de scruter les ténèbres ; et puis il y a d'autres choses plus visqueuses que les poissons*

*Même dans les tunnels et les cavernes que les gobelins ont faits pour leur propre compte, vivent d'autres créatures inconnues d'eux, qui se sont faufilées de l'extérieur afin de séjourner dans les ténèbres. Certaines de ces cavernes aussi ont une origine bien antérieure aux gobelins, qui se sont contentés de les élargir et de les relier par des passages, et les premiers occupants se trouvent toujours là, furetant en catimini dans les coins écartés.*"

Le Hobbit – chapitre V

## 5.1 Les Mots de Moctallan

Dans le *Troighef* (O."salle à trinquer") de Daighen, Moctallan tient souvent son auditoire sous le charme de ses histoires. Un soir, après la destruction de la terrible armée de Morts-Vivants de Tughaib, un jeune Dunéen interroge le grand homme sur les grottes. Le conteur s'enfonce un peu plus fermement sur son tabouret avant de commencer.

"*Les Grottes, gamin... Oui, oui. Je vais vous raconter une histoire bien étonnante. J'ai parcouru ces contreforts pendant longtemps, et je dis bien "longtemps". J'en ai vu beaucoup disparaître sous la terre, à la recherche d'un vaste réseau de grottes et de cavernes, de gouffres et de ponts, de chambres et de passages souterrains. Ils n'en sont jamais ressortis...*

*Je ne sais pas ce qu'ils ont trouvé, mais il y a quelque chose sous ces montagnes qui saisit mon âme. J'aimerais pouvoir y aller, mais je suis trop vieux pour me déplacer aussi vite que je le pense. Jeunes gens, il y a des créatures dont vous n'avez même jamais pensé qu'elles existent, et elles ont rassemblé des trésors qui valent plus que la fortune de la plupart d'entre vous, marchands, réunis.*

*Ces grottes s'appellent les Sous-Profondeurs, et elles vous feront dresser les cheveux sur la tête dès la première marche que vous descendrez. Noir absolu - même la lumière d'une torche vous étouffe - bruits étranges, odeurs bizarres, plafonds bas et fissures sans fond. Il y a des moments où vous savez que toute la montagne est au-dessus de vous, et vous vous sentez si petits et chétifs dans ces catacombe avec votre épée. Mais je peux vous dire qu'il n'y a pas de sentiment plus satisfaisant que d'être mis à l'épreuve et d'en ressortir, avec des sacs remplis d'or et des armes enchantées qui rivalisent avec celles brandies par les Morts-Vivants de la Chamane !*"

## 5.2 Les PNJ

**MOCTALLAN**

Moctallan est un homme de grande taille qui aime s'asseoir et raconter des histoires. Il s'intéresse davantage aux Sous-Profondeurs qu'aux Cavernes aux Fantômes ou aux Cavernes aux Énigmes. Il a recueilli de nombreuses histoires et possède beaucoup d'informations (mais contrairement à ce qu'il laisse entendre, il n'a aucune expérience), et il essaie de vendre son savoir à ceux qui veulent s'aventurer dans les Sous-Profondeurs. Il parle de trésors impressionnants et de monstres intrigants - ou plutôt de monstres impressionnants et de trésors intrigants ? Il est difficile de ne pas écouter ce grand homme à la voix apaisante et au regard lointain.

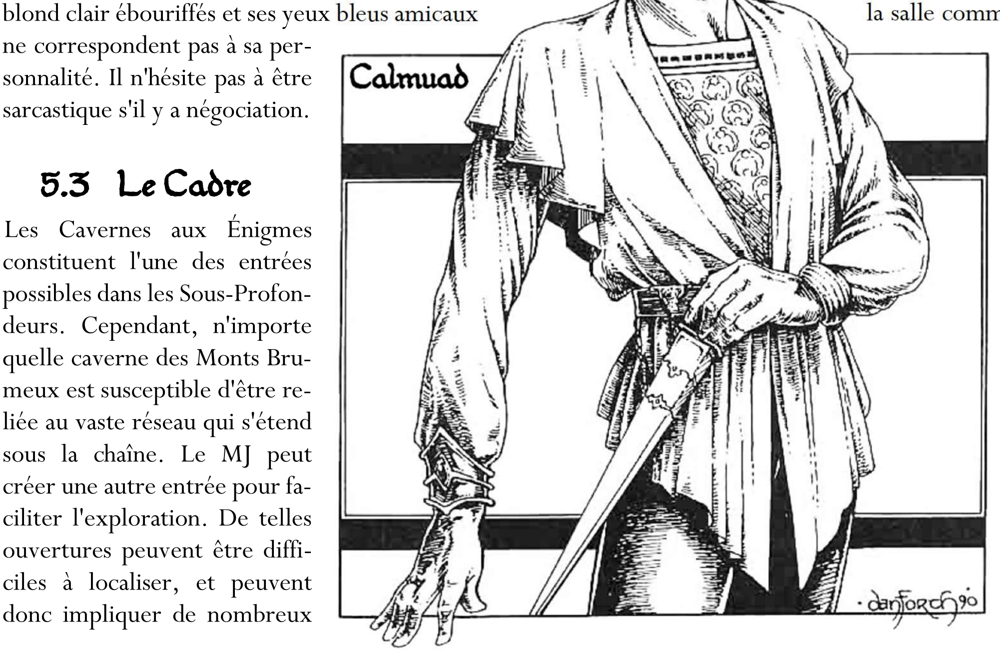
Le visage couvert d'une épaisse barbe, Moctallan est assis et boit de la bière à petites gorgées, attentif à tout curieux qui voudrait entendre une histoire. Avec ses grandes bottes noires, les pieds posés sur un tabouret et le dos appuyé dans une encoignure, Moctallan cherche à soutirer quelques pièces en poussant les aventuriers à lui demander des informations. Une fois l'argent en poche, Moctallan tente de convaincre les aventuriers de passage d'explorer les Sous-Profondeurs. Ses informations sont assez précises, bien que les membres du clan Mhaigren ne le croient pas.




**CALMUAD**

Homme fortuné qui aime risquer son argent, Calmuad espère parrainer un groupe d'aventuriers voulant explorer les Sous-Profondeurs. Tout le monde sait qu'il existe les Cavernes aux Énigmes sur le flanc voisin des montagnes, mais la plupart oublient que ces grottes mènent à des endroits bien plus sombres et bien plus vastes, situés sous la chaîne de montagnes. Calmuad veut un quart de tous les trésors pris dans les Sous-Profondeurs, en échange de son parrainage, qui comprend 50 po, de la nourriture, des moyens de transport et des connaissances sur le mystère des Cavernes aux Énigmes. Il sait qu'il y a une énorme flèche qui indique la direction du chemin, mais il n'arrive pas à la comprendre (bien entendu, les PJ qui auront vaincu la Chamane auront une longueur d'avance sur Calmuad dans ce mystère).

Peu avenant, Calmuad a pour habitude d'éviter la plupart des négociateurs, estimant que ceux qui ont vraiment le courage d'accepter son offre le harcèleront pour obtenir son parrainage. Il est grand et mince, et s'habille de couleurs vives. Ses cheveux blond clair ébouriffés et ses yeux bleus amicaux ne correspondent pas à sa personnalité. Il n'hésite pas à être sarcastique s'il y a négociation.




## 5.3 Le Cadre

Les Cavernes aux Énigmes constituent l'une des entrées possibles dans les Sous-Profondeurs. Cependant, n'importe quelle caverne des Monts Brumeux est susceptible d'être reliée au vaste réseau qui s'étend sous la chaîne. Le MJ peut créer une autre entrée pour faciliter l'exploration. De telles ouvertures peuvent être difficiles à localiser, et peuvent donc impliquer de nombreux déplacements à flanc de montagne. Une fois dans les Sous-Profondeurs, que ce soit par les Cavernes aux Énigmes ou d'une autre manière, le système détaillé au *chapitre 6.0* fournit les informations nécessaires à son exploration.

## 5.4 La Tâche

Les PJ doivent localiser l'entrée d'une grotte dans les Sous-Profondeurs et prouver ou infirmer les légendes en s'aventurant à l'intérieur des montagnes. Pour que leur mission soit couronnée de succès, ils doivent refaire surface et raconter ce qu'ils ont vécu.

**DÉMARRAGE DES PJ**

Au Troighef de Daighen, la fumée commence à envahir la salle commune alors que la soirée avance et que les ombres s'allongent jusqu'à l'obscurité totale. Les guerriers et les voyageurs qui s'y reposent réclament de la bière et du fromage. Un homme appuie ses lourdes bottes sur la table et s'éclaircit la gorge - Moctallan, le conteur, commence le récit de sa dernière aventure dans les Sous-Profondeurs. Quelqu'un s'y intéressera-t-il ? Calmuad se tient à proximité, attendant de pouvoir juger du caractère de quiconque s'adressera au conteur. Presque sournoisement, il s'approchera de ceux qui se pressent autour de Moctallan. Calmuad est un marchand qui espère parrainer une expédition dans les Sous-Profondeurs. Il fournira au groupe tout ce dont il

a besoin, y compris des informations sur le mystère des Cavernes aux Énigmes, en échange d'un quart de tout le butin récupéré lors de l'aventure.

**AIDES**

En dehors des connaissances limitées de Calmuad et des conseils de Moctallan, le groupe est livré à lui-même. Il devrait être rapidement clair que les Sous-Profondeurs sont un royaume qui n'a pratiquement jamais été envahi par les habitants de la surface. Les PJ doivent apporter beaucoup de nourriture et d'eau, ainsi que des torches et de l'huile.

**OBSTACLES**

Si le groupe choisit d'entrer dans les Sous-Profondeurs par les Cavernes aux Énigmes, il doit résoudre les énigmes (les PJ qui ont déjà vaincu Tughaib dans le scénario précédent connaîtront le chemin à suivre). Le MJ peut donner plus d'indices aux PJ qui n'ont pas cette connaissance ou faciliter la résolution de l'énigme pour s'assurer qu'ils auront accès aux Sous-Profondeurs). L'autre possibilité est de faire face aux difficultés de l'exploration des montagnes tout en cherchant une autre entrée. Les éboulements, les précipices abrupts et les rencontres avec des bêtes sauvages ne sont que quelques-uns des défis à relever lors d'un voyage en terrain montagneux.
Dans les Sous-Profondeurs, les aventuriers affronteront des créatures rendues féroces et hostiles par leur environnement sombre. En plus de ces ennemis actifs, les dangers passifs de la faim, de la soif, de la claustrophobie et de la confusion créée par le labyrinthe de passages que sont les Sous-Profondeurs seront omniprésents. Les aventuriers ne doivent pas se perdre ! Si cela se produit, l'objectif devient la survie et la sortie vers le monde extérieur.

**RÉCOMPENSES**

Outre le plaisir de survivre à des dangers que l'on ne trouve que sous terre et de jouer à la gloire et au prestige des explorateurs, les aventuriers auront l'occasion de s'enrichir. Les habitants des Sous-Profondeurs ont accumulé des trésors qui restent inviolés en raison de leur emplacement. Des armes enchantées, des piles de pièces d'or et des pierres précieuses étincelantes remplissent les coins et recoins cachés. Les audacieux n'ont qu'à vaincre les créatures déformées qui se cachent dans les ombres environnantes pour s'approprier ces trésors.
Aux yeux de certains, les aventuriers seront considérés comme des idiots. Mais la plupart les considèreront comme des héros. Dans la société dunéenne, cela signifie qu'ils se verront accorder un prix d'entrée plus élevé et une hospitalité somptueuse marquée par des festins partout où ils voyageront parmi les Hommes de Dun.

## 5.5 Rencontres

De nombreuses créatures errent sans cesse dans les passages des Sous-Profondeurs, tandis que d'autres ont repéré des cavernes spécifiques pour y établir leur repaire. Le système décrit au *chapitre 6.0* doit être utilisé pour déterminer les créatures rencontrées par les aventuriers. Les rencontres en terrain normal sont possibles lorsque les aventuriers tentent de trouver un point d'entrée dans les Sous-Profondeurs. La table des Rencontres du *chapitre 7.4* doit être utilisée pour les rencontres en surface.

# 6.0 Génération des Sous-Profondeurs

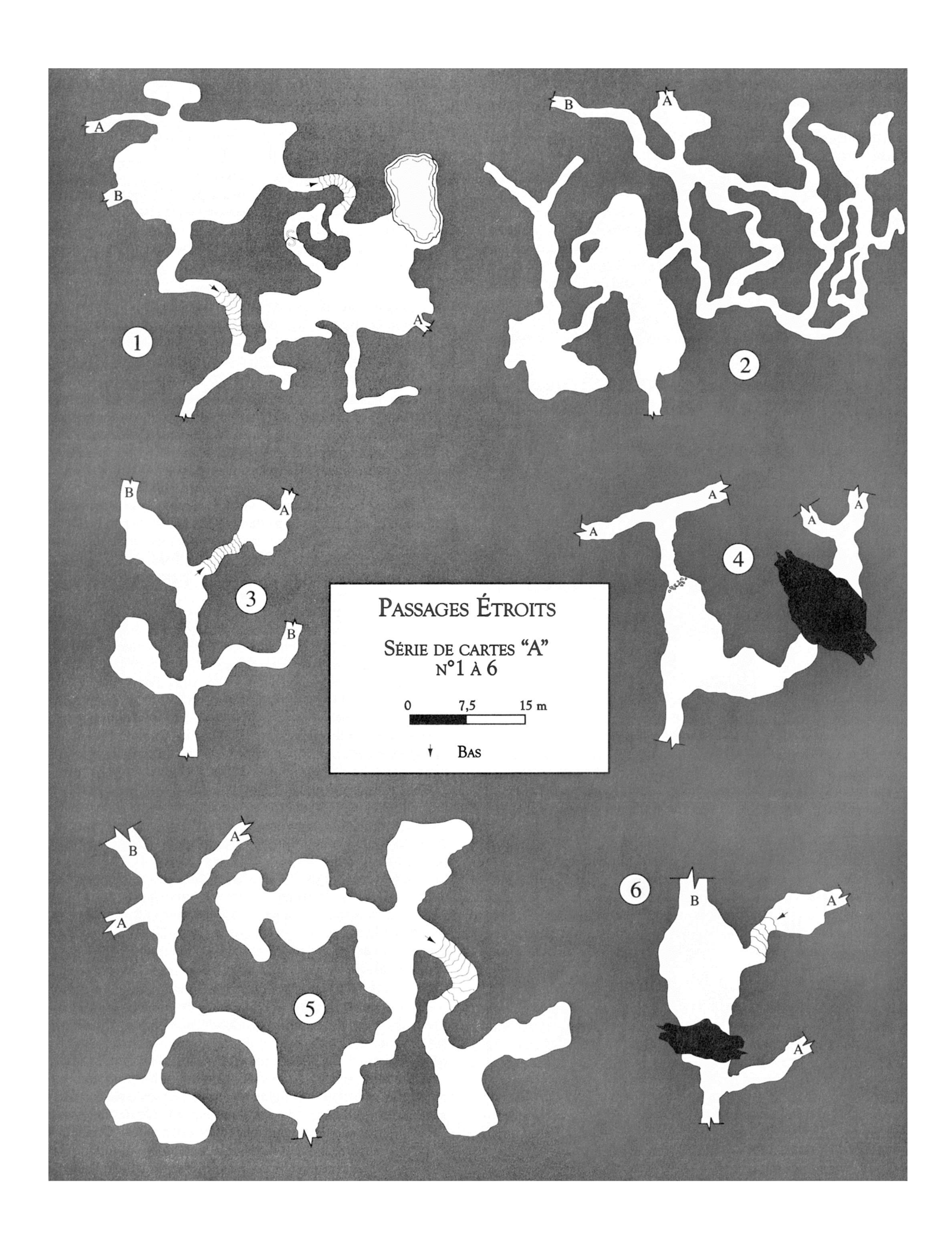
## 6.1 Le Système de Génération Aléatoire

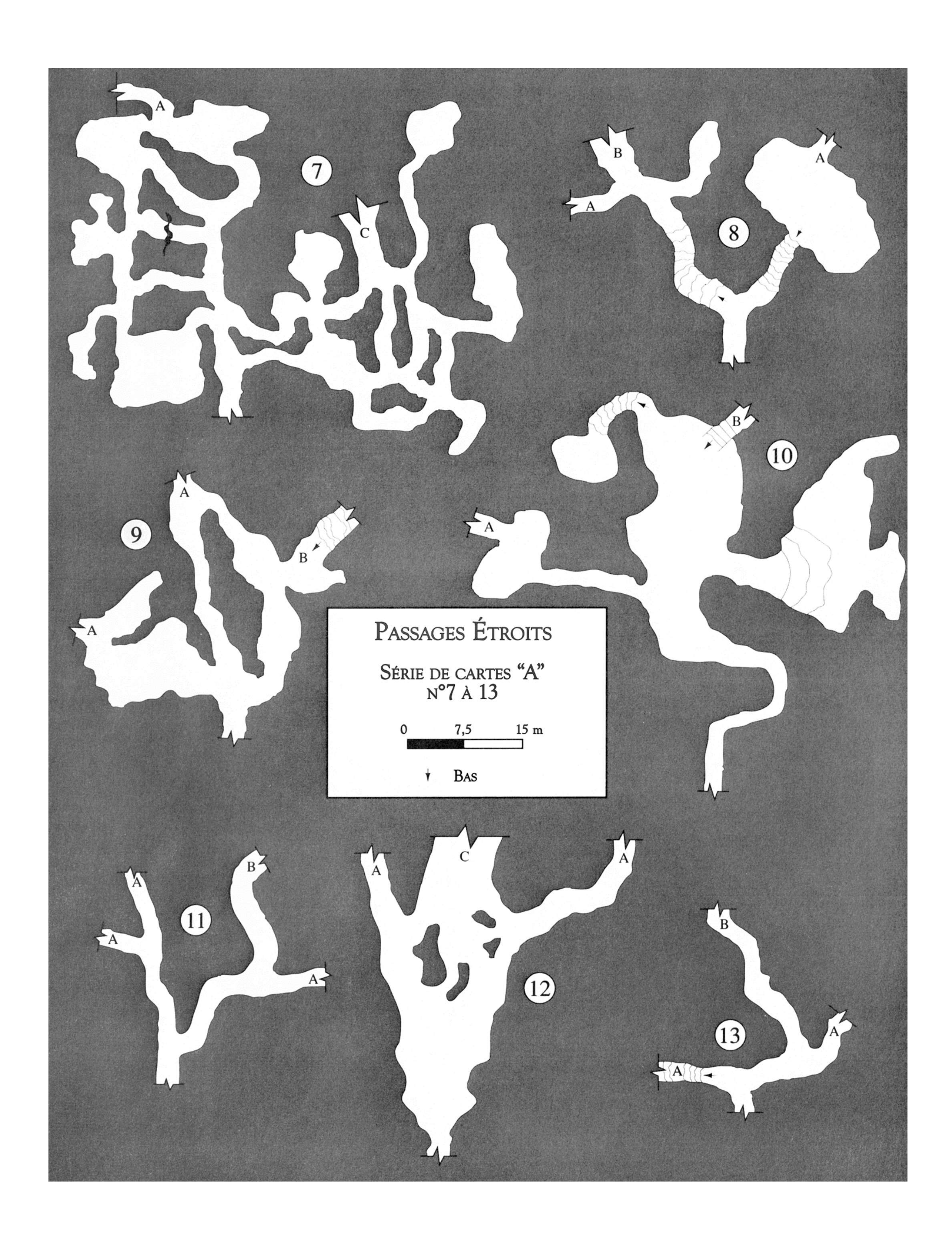
Le *Système de Génération Aléatoire* à utiliser pour les Sous-Profondeurs est basé sur plusieurs séries de cartes flexibles ainsi que sur des plans spécifiques de repaires de créatures. Ces plans sont conçus pour être incorporés dans le réseau de cavernes créé à l'aide du *Système de Génération Aléatoire*. Il existe 3 types de cartes de cavernes, en fonction de la largeur du passage par lequel les aventuriers sortent de la caverne précédente : lorsqu'un passage d'une largeur de 1,5m ou moins est utilisé pour sortir de la carte actuelle, il faut utiliser les *plans des Petites Cartes* (A). Entre 1,5m et 3m, il faut utiliser les *plans des Cartes Moyennes* (B). Au-delà de 3m de large, il faut utiliser les *plans des Grandes Cartes* (C).
La première carte est à la discrétion du MJ.
En fonction de la taille du passage (*étroit*, *moyen* ou *large*), il faut utiliser les plans des passages correspondants (*A*, *B* ou *C*) comme suit : du fait qu'il y a 20 cartes par type de passage, lancez 1D20, et la carte correspondant au résultat du dé doit être jointe au niveau de la sortie de la précédente carte qui a fait l'objet d'un jet de dé (*les plans A, B et C sont en pages suivantes*).

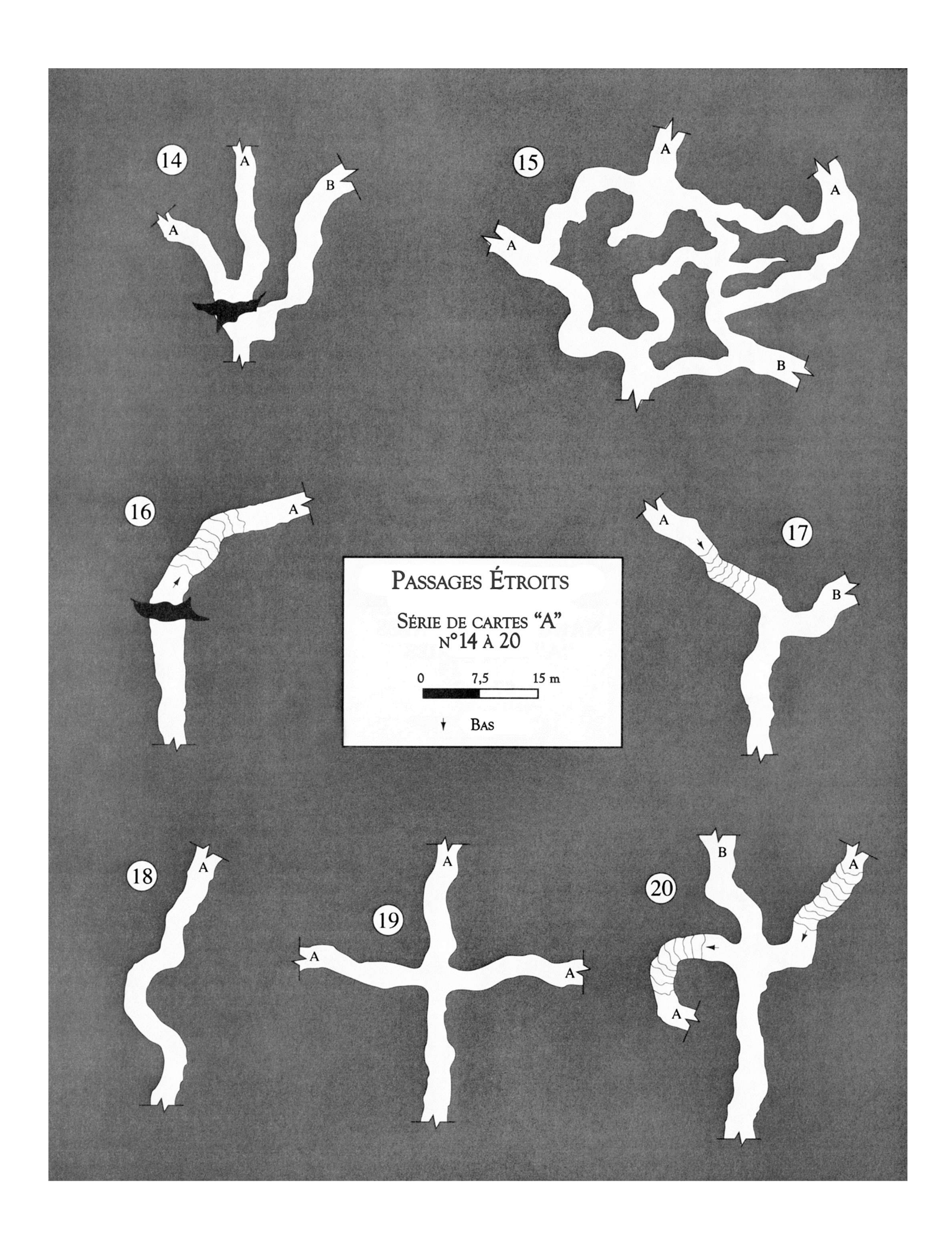
**EXEMPLE DE GÉNÉRATION ALÉATOIRE DE CARTE**

*Le MJ organise une session de jeu de rôle. Un joueur joue le rôle d'un guerrier Dunéen, Ranemil, qui explore les Sous-Profondeurs. Le MJ commence par une carte de son choix. Trois passages partent de cette carte : un de 1,2m de large (A), un de 2,4 de large (B) et un de 4m de large (C). Après que Ranemil a exploré la grotte, le joueur informe le MJ que Ranemil empruntera le passage de 2,4m de large. Le MJ sort alors le groupe de 20 cartes moyennes (série B : passages de 1,5m à 3m de large) et demande au joueur de lancer une fois un dé à 20 faces. Le résultat est 6. Le MJ parcourt donc les cartes jusqu'à ce qu'il trouve le numéro 6.*
*Une fois trouvée, le MJ demande au joueur de lancer deux fois les dés de pourcentage sur la* Table des Caractéristiques Structurelles *(*chapitre 5.3.2*). Il obtient un 19 et un 81. Le MJ vérifie la Table et constate que la caverne monte et que de l'eau coule de son plafond. Le MJ demande au joueur de lancer deux fois la* Table des Descriptions *(*chapitre 5.3.2*). Il obtient 51 et 27. La caverne est également froide et son sol est sablonneux.*
*Le MJ dessine ensuite le passage d'entrée de la nouvelle carte à l'endroit où la carte précédente indique la sortie. Le MJ n'aime pas tout à fait la combinaison immédiate des cartes, il dessine donc quelques rebondissements en faisant appel à son imagination.*
*La nouvelle section de la carte ajoutée contiendra de nouveaux passages quittant la carte, de taille variable : A (moins de 1,5m de large). B (entre 1,5m et 3m de large), ou C (plus de 3m de large). Le même processus de décision et de tirage au sort sera repris.*
Ainsi seront produits les vastes Sous-Profondeurs dont parlent les légendes. Il y a un total de 60 cartes à utiliser. Le MJ est libre d'ajuster la taille des sorties en fonction de son scénario. Les cartes sont suffisamment flexibles pour s'adapter à toutes les situations. De plus, le MJ est encouragé à relier les cavernes et les passages pré-générés avec des tunnels générés par sa propre imagination. Les cartes peuvent être tournées si nécessaire pour s'adapter et créer davantage de combinaisons.

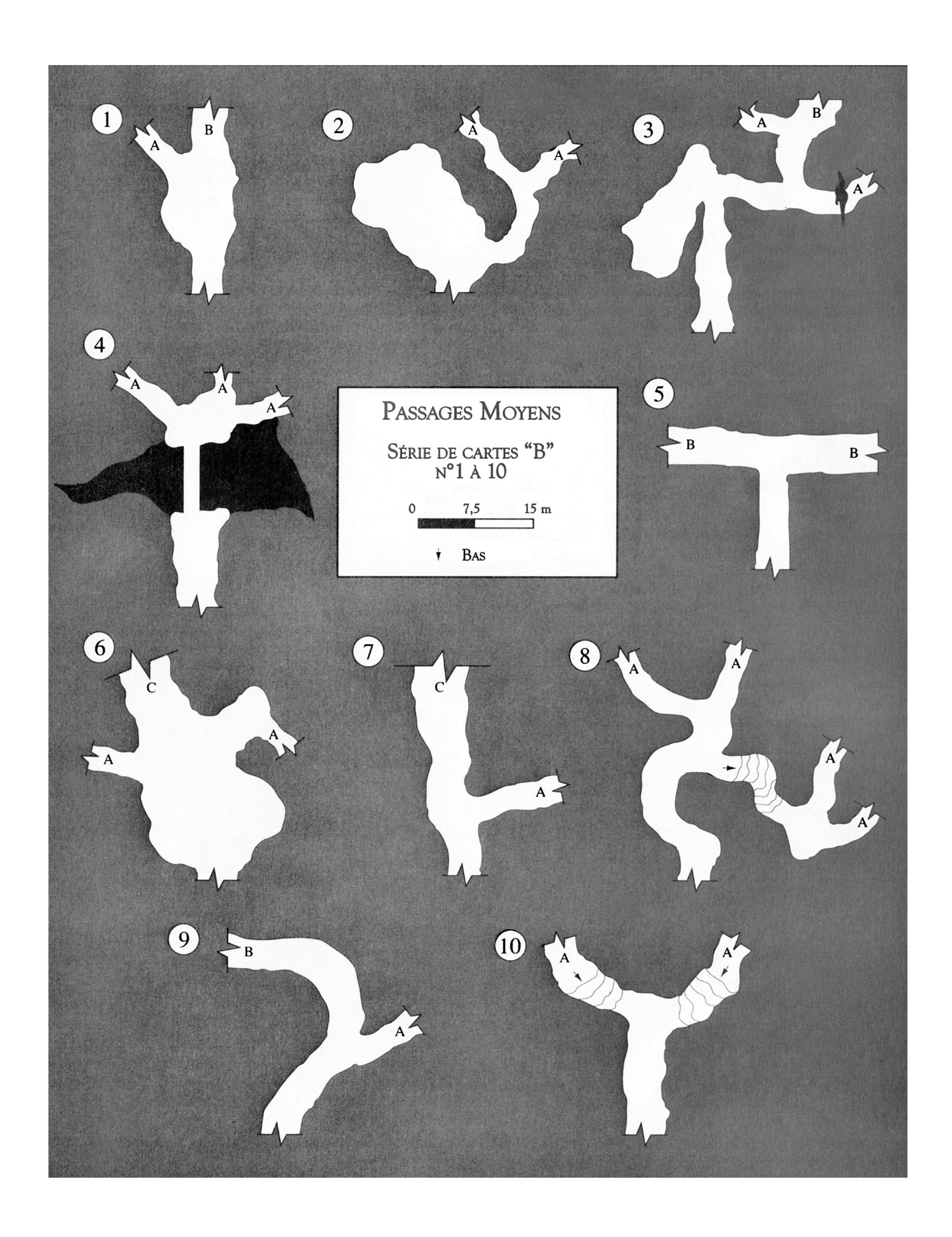


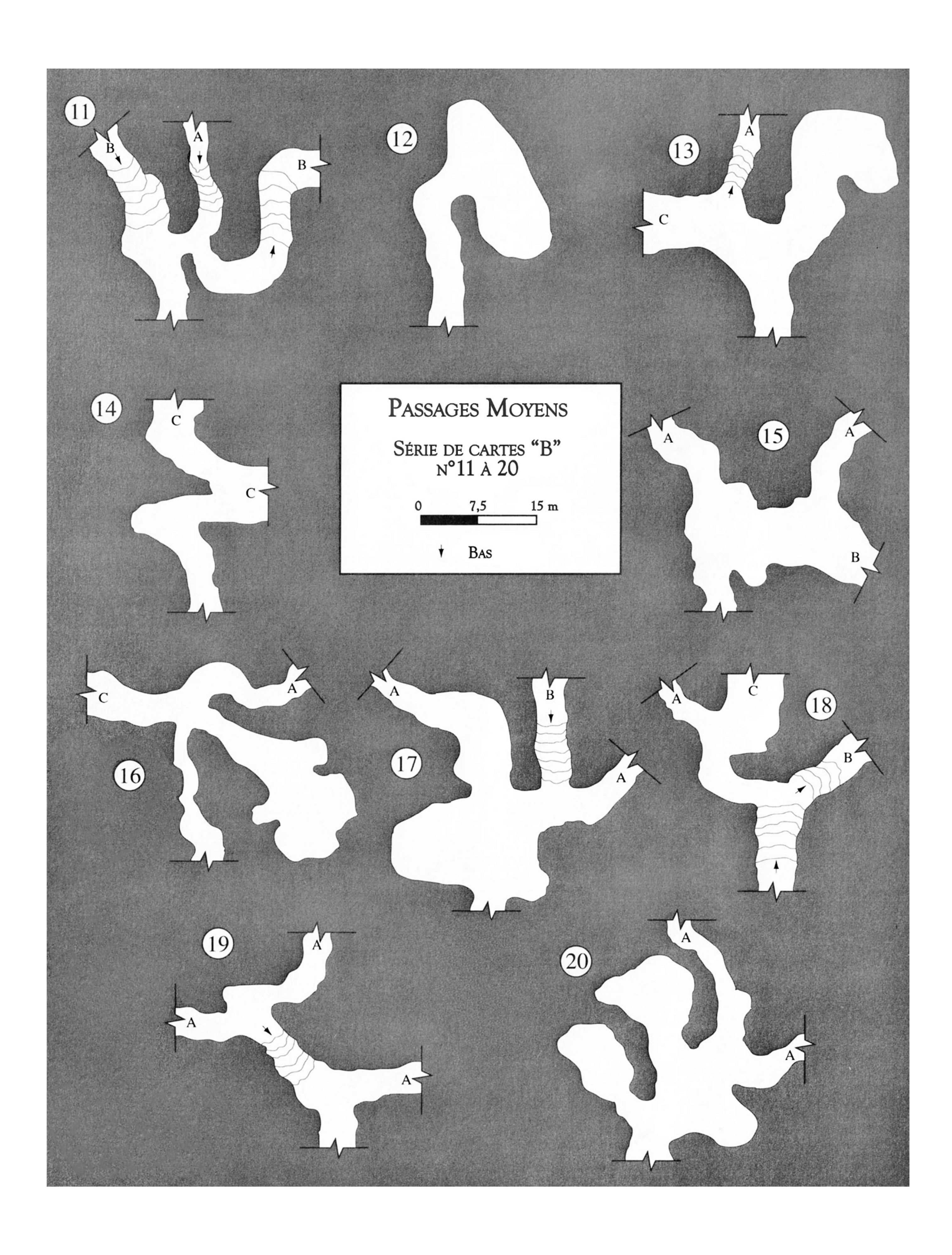

PASSAGES ÉTROITS
SÉRIE DE CARTES "A"
N°1 À 6
0
7,5
15 m
BAS
1
2
3
4
5
6
A
B


PASSAGES ÉTROITS
SÉRIE DE CARTES "A"
N°7 À 13
0 7,5 15 m
BAS
7
8
9
10
11
12
13
A
B
C

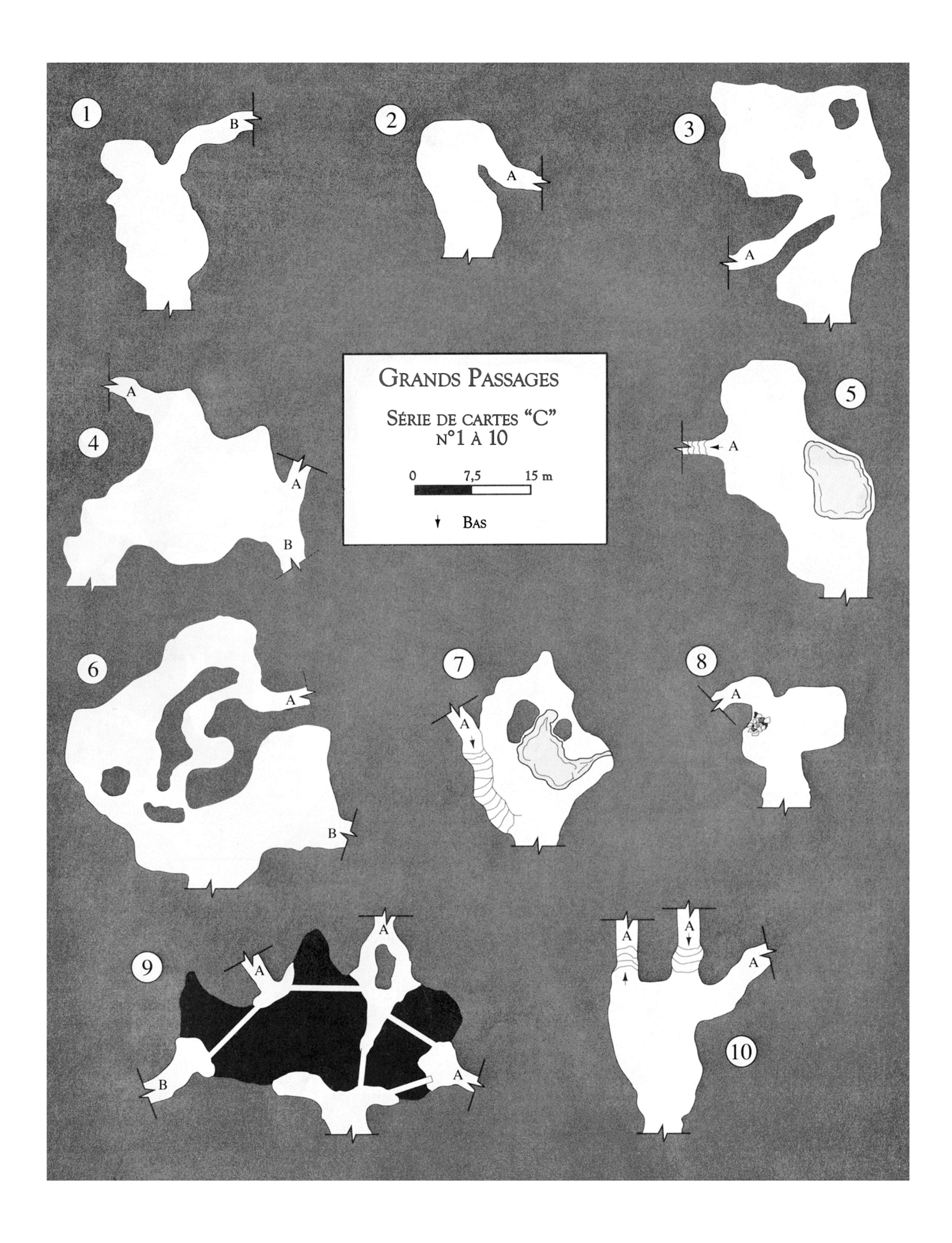


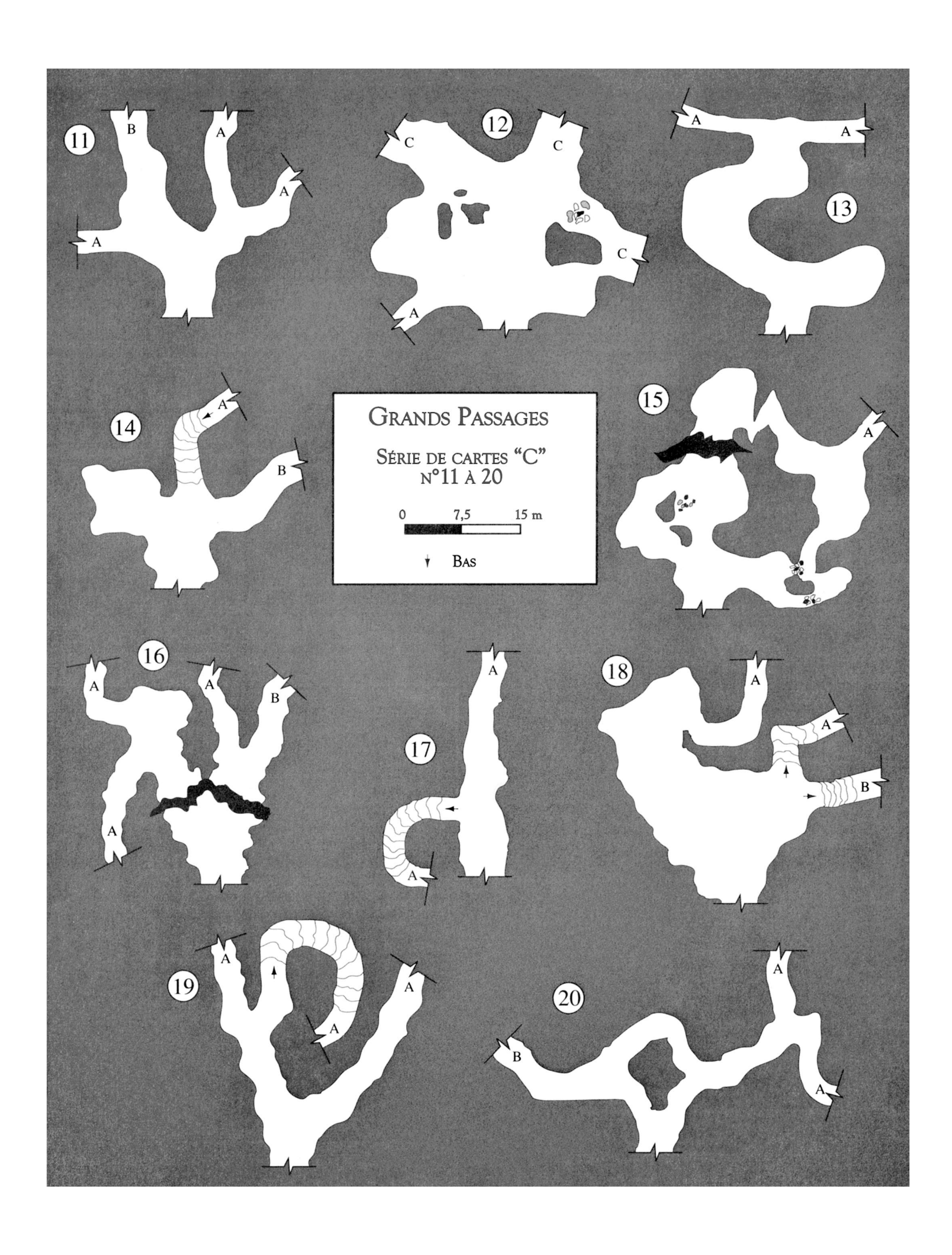
14
A
B
A
15
A
A
A
B
16
A
17
A
B
Passages Étroits
Série de cartes "A"
n°14 à 20
0
7,5
15 m
Bas
18
A
19
A
A
A
20
B
A
A


PASSAGES MOYENS
SÉRIE DE CARTES "B"
N°1 À 10
0 7,5 15 m
BAS
1
A
B
2
A
A
3
A
B
A
4
A
A
A
5
B
B
6
C
A
A
7
C
A
8
A
A
A
A
9
B
A
10
A
A



Passages Moyens
Série de cartes "B"
n°11 à 20
0
7,5
15 m
Bas
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
A
B
C


Grands Passages
Série de cartes "C"
n°1 à 10
0 7,5 15 m
Bas
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
A
B


GRANDS PASSAGES
SÉRIE DE CARTES "C"
N°11 À 20
0 7,5 15 m
BAS
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
A
B
C

**VOYAGER DANS LES SOUS-PROFONDEURS**

Si les PJ ne cartographient pas les tunnels qu'ils empruntent, ils se perdront rapidement dans les Sous-Profondeurs. Le MJ doit garder une trace de l'ordre des cartes aléatoires qui sont utilisées (par exemple, cela peut être documentée de la sorte : *série 'A', numéro de la carte, sortie côté Nord 'B'*).

Si les PJ se perdent, le MJ doit lancer 1D100 toutes les 10 cartes aléatoires. Un résultat de 95 ou + signifie que les aventuriers arriveront à un endroit familier ou à une sortie. Un autre jet doit être effectué pour déterminer quand cela se produira. Le MJ relance 1D100, et le résultat correspond au nombre de cartes aléatoires que le groupe doit parcourir pour trouver la sortie ou l'endroit familier indiqué.

Le temps écoulé dans les Sous-Profondeurs est relativement facile à contrôler : chaque carte aléatoire, s'il n'y a pas de rencontre, prend 10 minutes à traverser.

| CARACTÉRISTIQUES STRUCTURELLES | | | |
|---|---|---|---|
| 01-04 | murs courbes | 01-05 | flore (champignons…) |
| 05-08 | murs angulaires | 06-10 | faune (insectes, animaux souterrains) |
| 09-13 | plafond s'inclinant vers le sol | 11-15 | ossements |
| 14-19 | plafond s'éloignant du sol | 16-19 | vieille pancarte d'avertissements en bois |
| 18-28 | pente ascendante | 18-28 | petites racines tombant du plafond |
| 29-33 | passage qui rétrécit | 29-33 | grosse racine sortant du sol |
| 34-39 | passage qui s'élargit | 34-39 | fosse au milieu du passage |
| 40-41 | plafond voûté | 40-41 | fin ruisseaux de lave traversant le passage |
| 42-46 | sol bombé | 42-46 | filet d'eau traversant le passage |
| 47-50 | pont en arc sur sol accidenté | 47-50 | petit gouffre sur le côté du passage |
| 51-55 | rampe rustique sur sol accidenté | 51-57 | quelques armes rouillées à terre |
| 56-64 | pente descendante | 58-64 | légers tremblements de terre intermitents |
| 65-66 | poteau de soutien | 65-73 | flaques d'eau |
| 67-74 | plusieurs alcôves (vides ou pas) | 74-84 | eau qui ruisselle sur les murs |
| 75-85 | quelques marches d'escaliers (dénivelé) | 85-87 | stalagmites et stalactites |
| 86-90 | parois avec des inscriptions inconnues | 88-90 | rideau d'eau coulant du plafond, tombant dans une fissure au sol |
| 91-95 | ruines dunéennes avec symboles | 91-95 | source, bassin, puits |
| 96-00 | cavernes sur deux niveaux | 96-00 | armes et armures au sol (utilisables) |
| **DESCRIPTIONS** | | | |
| 01-07 | ambiance paisible | 01-08 | rochers sur le passage (éboulis du plafond) |
| 08-14 | froid | 09-15 | chutes de pierres |
| 15-21 | air très humide | 16-22 | roche meuble |
| 20-29 | ombres persistantes malgré les torches | 23-30 | sol sablonneux |
| 28-36 | odeur de moisi | 31-37 | pan de mur détruit (éboulis) |
| 37-44 | air sec et chaud | 38-44 | roche dure |
| 45-51 | silence oppressant | 45-52 | passage naturel (non creusé) |
| 52-59 | vapeur sortant des fissures | 53-59 | écho à chaque bruit/parole |
| 60-68 | brise légère dans le passage | 60-67 | murs polis |
| 69-76 | léger sifflement (air dans les fissures) | 68-75 | sculptures grossières sur les murs |
| 77-84 | bruit de frottement de roche dans les fissures | 76-83 | de grandes fissures sur les murs |
| 84-92 | odeur âcre | 84-91 | filon de minerai |
| 93-00 | épais brouillard dans le passage | 92-00 | pierres précieuses brutes |

## 6.2 Aides à la Description des Sous-Profondeurs

Les deux tables ci-contre (*caractéristiques* et *Descriptions*) sont des stimulateurs d'idées ayant pour but d'aider à la description des Sous-Profondeurs. L'objectif est de renforcer le sentiment d'aventure sans s'appuyer uniquement sur la présence de monstres. Le MJ doit effectuer un jet pour chaque colonne (soit un total de quatre jets). Les résultats peuvent être ignorés ou modifiés si nécessaire.

## 6.3 Repaires des Occupants

Le MJ doit lancer 1D100 sur la *Table des Créatures* ci-dessous, une fois toutes les 6 cartes *A*, *B* ou *C* explorées par les PJ. Un résultat de 85 ou + signifie qu'il y a une rencontre, et le MJ doit lancer une deuxième fois 1D100 pour déterminer s'il s'agit d'une créature aléatoire sans repaire (*créature errante*) ou d'une créature vivant dans un repaire (*occupant d'un repaire*) qui peut être localisé et détruit.

Un résultat inférieur à 75 sur le deuxième jet de dés signifie que le MJ doit effectuer un jet sur la *Table des Créatures Errantes* (*ci-dessous*) pour déterminer la créature rencontrée.

Un résultat de 75 ou + sur le deuxième jet de dés signifie qu'il s'agit d'une créature qui possède un repaire. Le MJ doit lancer une troisième fois 1D100, cette fois-ci sur la *Table des Occupants dans un Repaire* (*ci-dessous*), pour déterminer quelle créature y habite, et il faut se référer au plan de *Repaire des Occupants des Sous-Profondeurs* correspondant (*ci-après*). Il s'agit d'une sélection représentative des créatures qui y habitent, et chacune d'entre elles peut être rencontrée plusieurs fois. En modifiant les détails pertinents, le MJ peut utiliser ces plans de repaires à plusieurs reprises. Vous trouverez dans les pages suivantes une description de chaque plan de repaire.

**TABLE DES CRÉATURES**

Lancer 1D100.
01-84 = pas de rencontre
85-00 = une rencontre
S'il y a une rencontre, relancez 1D100.
01-74 = une créature errante et un jet sur la table 1.
75-100 = une créature dans un repaire et un jet sur la table 2.

**1- TABLE DES CRÉATURES ERRANTES**

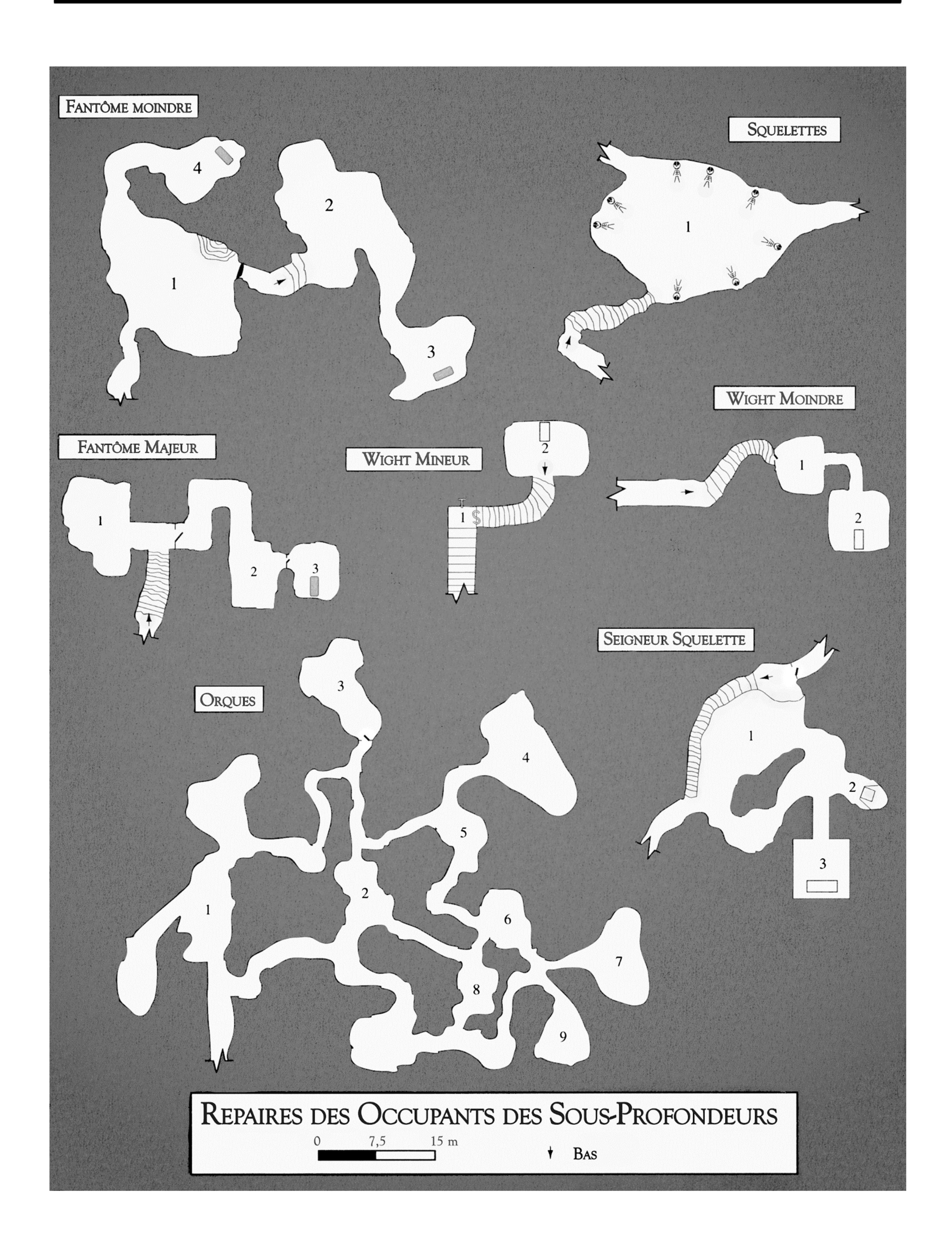
| Jet | Créature | Jet | Créature |
|---|---|---|---|
| 01-04 | Drake des Cavernes | 60-62 | Géant des Cavernes |
| 05-09 | Goule | 63-71 | Uruk-hai |
| 10-13 | Serpent Géant | 72-79 | Chauve-souris |
| 14 | Kraken * | 80-83 | Troll des Montagnes |
| 15-21 | Troll des Cavernes | 84-90 | Troll de Pierre |
| 22-28 | Spectre | 91-92 | Drake de Froid |
| 29-39 | Squelette | 93-94 | Ouargue |
| 40-47 | Orques | 95 | Drake de Glace |
| 48-52 | Patrouille Orque | 96-99 | Troll Noir |
| 53-59 | Araignée Géante | 100 | Balrog |

** doit être dans l'eau*

**2- TABLE DES OCCUPANTS DANS UN REPAIRE**

| Jet | Créature | Jet | Créature |
|---|---|---|---|
| 01-13 | Fantôme Moindre | 69-72 | Goules |
| 14-19 | Fantôme Majeur | 73-77 | Géants des Cavernes |
| 20-31 | Orques | 78-83 | Trolls de Pierre |
| 32-41 | Squelettes | 84-87 | Mensharag |
| 42 | Seigneur Squelette | 88-93 | Trolls des Cavernes |
| 43-44 | Wight Moindre | 94-95 | Troll des Montagnes |
| 45-46 | Wight Mineur | 96 | Drake de Froid |
| 47 | Wight Majeur | 97 | Serpent Géant |
| 48-51 | Uruk-hai | 98 | Drake des Cavernes |
| 52-60 | Araignées Géantes | 99 | Spectre Majeur |
| 61-62 | Veilleur dans l'Eau * | 100 | Troll Noir (Olog-Hai) |
| 63-68 | Hurnkennec | | |

** doit être dans l'eau*


Fantôme moindre
1
2
3
4
Squelettes
1
Wight Moindre
1
2
Fantôme Majeur
1
2
3
Wight Mineur
1
2
Orques
1
2
3
4
5
6
7
8
9
Seigneur Squelette
1
2
3
Repaires des Occupants des Sous-Profondeurs
0
7,5
15 m
Bas

### FANTÔME MOINDRE

**1. Chambre d'entrée**. La caverne possède un bassin en face de l'entrée qui est lentement alimenté par un filet d'eau sur le mur. La chambre est donc humide et fraîche. La lumière de la torche révèle deux passages qui partent de l'arrière de la chambre. Il n'y a pas d'autre bruit que celui de l'eau qui coule.

**2. Caverne**. Quelques marches peu profondes amènent dans cette grotte plus longue. Elle semble aussi vide que la chambre d'entrée. Une petite ouverture sombre sort du mur de droite et mène à une chambre qui semble plus ténébreuse que la normale, comme si l'obscurité étouffait la lumière.

**3. Tombeau**. La lumière d'une torche est juste suffisante pour voir dans cette petite chambre. Pourtant, grâce aux ombres créées, on peut voir un tombeau de pierre surélevé. Ce tombeau n'a rien d'extraordinaire. En la touchant, un *Fantôme moindre* (Niv 3, PdC 50, TA Non/1, BD : 30, BO : 40MBo/40arme/drain 3 Co/tour 3mR) s'élèvera à travers la couverture de pierre et surprendra tous ceux qui sont à proximité. Le Fantôme moindre protège un casque orné de bijoux à l'intérieur du tombeau. Il vaut 75 po et empêche les coups critiques à la tête (01-50).

### FANTÔME MAJEUR

**1. Antichambre**. 24 marches en pierre mènent à un passage. Au bas de l'escalier, il y a une chambre à gauche et une grande porte en fer à droite. La porte est verrouillée, Difficile (-10) à l'ouvrir. Elle tombe et bascule vers l'intérieur lorsqu'on la pousse. La pièce de gauche est vide.

**2. Antichambre**. Une fois la porte ouverte, il y a un passage en forme de U, qui mène à une longue pièce avec une porte sur la gauche. Une lampe à huile est accrochée au mur du fond, avec un baril d'huile à moitié plein sous elle. Cela semble être lampe sacrificielle que l'on gardait allumée pour honorer l'esprit des morts. La porte acier de 1,2m de haut est verrouillée, Difficile (-10) à ouvrir.

**3. Crypte**. De nombreux objets ont été placés le long des murs pour être utilisés après la mort, comme des chaises élégantes, des tables d'appoint, des tasses en porcelaine, des lanternes, des cartes à jouer, des armes, etc... Une tombe en pierre se trouve sur le côté droit de la pièce. Un *Fantôme Majeur* (Niv. 15, PdC 165, TA Non/1, BD : 50, BO : 110arme/90GBo, drain 5 Co/tour 3mR) plane au-dessus d'elle. Parmi les armes que le Fantôme peut manier, on trouve : une hache de guerre, une épée large +15, 3 dagues (pouvant être lancées), 2 cimeterres. Les autres trésors de la pièce comprennent un coffre avec 24 po, 18 pa et 4 gemmes, d'une valeur de 40 po chacune. Dans le coffre de se trouve aussi un anneau d'or lisse qui est un multiplicateur de PP x2. Il y a aussi une cotte de mailles naine, à mailles fines, +15 BD, de taille humaine. Notez qu'il faudra plus de 12 minutes pour retirer le butin de la chambre, une tâche difficile si le Fantôme n'a pas été détruit.

### ORQUES

**1. Grotte du rassemblement**. Les parois de la caverne sont rugueuses, et il est évident que les Orques ont simplement utilisé des techniques minières rudimentaires pour relier une petite série de grottes naturelles. Les Orques se rassemblent dans cette salle avant de se lancer dans des raids. Trois *Orques* (Niv. 3, PdC 32, TA CS/10, BD : 30, BO : +60 marteau de guerre) montent la garde à l'entrée.

**2. Poste de garde**. Trois *Orques* (Niv 2, PdC 29, TA CS/10, PdC 25, BO : +55 massue) montent la garde.

**3. Réserve**. La porte est verrouillée, mais il s'agit d'une structure en bois grossière qui peut être brisée avec quelques coups de pied puissants. La pièce contient un tonneau de vin, des morceaux de viande séchée et des tonneaux d'eau stagnante.

**4. Grotte des chefs**. Le chef de la tribu des *Thrak-burzum* (Or."Porteurs des Ténèbres") vit dans cette grotte. Un *garde du corps Orque* (Niv. 4, PdC 40, TA CM/14, BD : 45, BO +70 cimeterre) est toujours présent, même si le chef n'est pas là. Le *chef Orque* (Niv. 6, PdC 55, TA CM/16, BD : 60, BO : +85 épée courte) ne se contente pas de vivre ici, il s'en sert comme poste de commandement. Dans une boîte en acier verrouillée, il garde le trésor de la tribu. La boîte est cachée dans un compartiment. Très difficile (-20) à trouver, il est dissimulé par un faux morceau de mur sur le côté droit de la grotte. La boîte contient 24 po, 22 pa et un rubis finement taillé de 6cm d'une valeur de 400 po. Si le rubis est serti dans la poignée d'une épée elfique, il permettra à son porteur de délivrer un coup critique de Saignement supplémentaire, égal au niveau du coup critique délivré normalement.

**5-9. Quartiers**. Il s'agit des quartiers généraux de la tribu orque. On y mange, on y dort et on y vit en famille. Dans ces cinq chambres, il y a 7 *Orques adultes mâles* (Niv. 2, PdC 26, TA CR/9, BD : 25, BO +45 gourdin), 12 *Orques adultes femelles* (Niv. 2, PdC 16, TA Non/3, BD : 0, BO : +20MGr), et 8 *jeunes Orques* (Niv. 1, PdC 12, TA Non/3, BD : 0, BO : +15MGr).

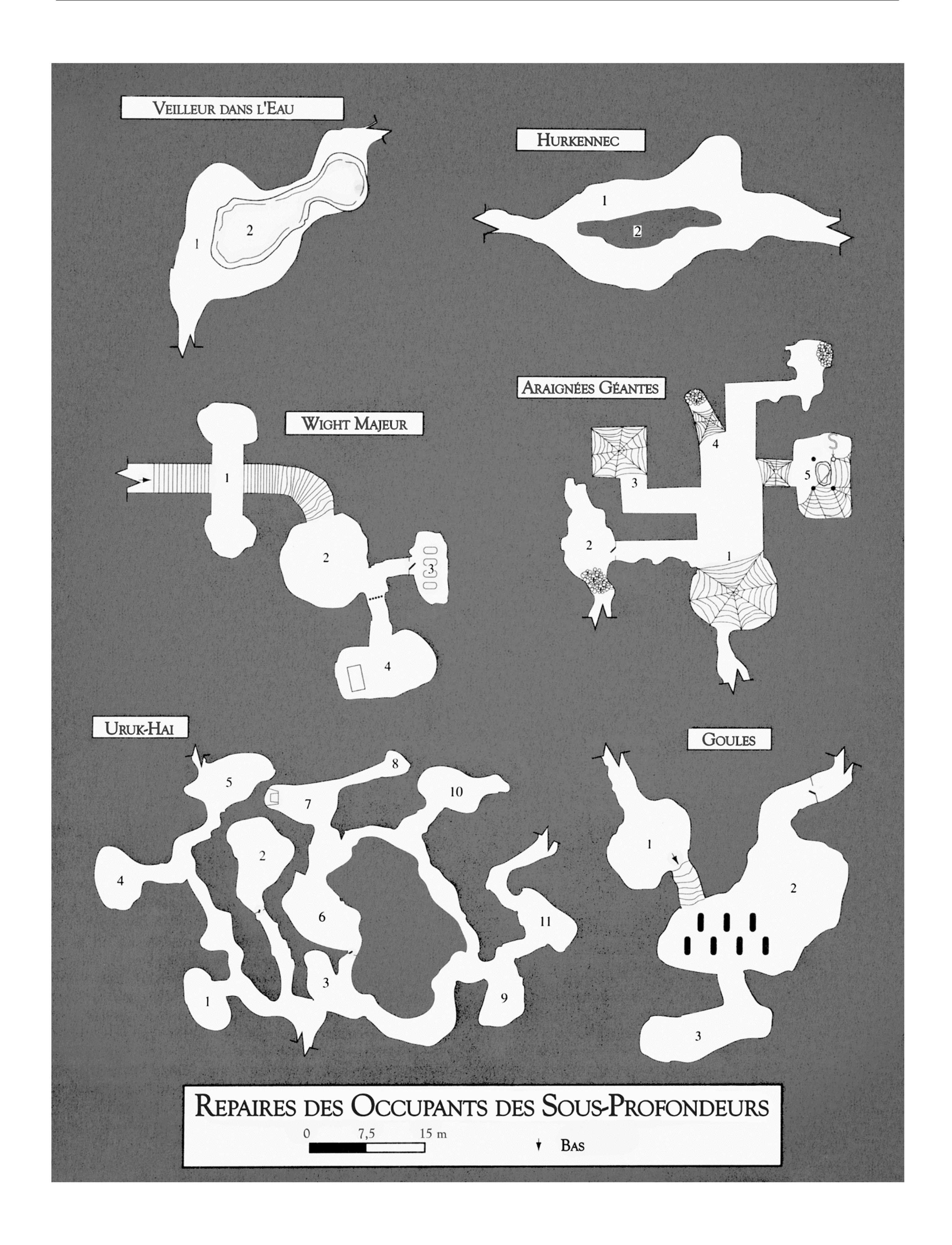
### SQUELETTES

**1. Caverne**. Le long des murs, enchaînés, sept squelettes gisent à terre. Parmi leurs ossements se trouvent les pièces de leurs victimes, pour un total de 194 po. Si les aventuriers pénètrent au milieu de la pièce pour examiner le trésor de plus près, les Squelettes s'animent (Niv. 5, PdC 100, TA Non/1, BD : 30, BO : +75 arme). Se libérant facilement de leurs chaînes, ils attaquent, couvrant toutes les issues. S'ils sont tués, l'esprit du Squelette disparaît à la recherche d'un nouveau groupe d'os à habiter, à moins que le Squelette n'ait été détruit par des armes magiques, auquel cas l'esprit meurt également. Parmi les 7 Squelettes, deux brandissent des armes enchantées. L'un brandit une épée à deux mains +20 Tueuse d'Orques, et l'autre un cimeterre +15 serti de joyaux. Les Squelettes sont d'anciens d'individus morts depuis longtemps et qui ont été habités par des esprits maléfiques. Un Squelette peut être détruit en réduisant ses PdC à 0. Les os s'effritent alors. Lors d'un combat contre un Squelette, les attaques d'écrasement font deux fois plus de dégâts que la normale. Le Squelette est maintenu ensemble par l'esprit, donc si un os est séparé par un moyen autre qu'une arme magique ou une attaque d'écrasement, il se remettra en place au tour suivant. Par exemple, si une attaque d'écrasement brise un os de la cuisse, il ne peut pas se repositionner car il n'y a pas d'os à repositionner. Bien que l'os de la jambe soit manquant, le Squelette sera toujours capable de se déplacer comme s'il avait une jambe, grâce à l'esprit. L'intégrité du Squelette lui-même n'est pas perdue tant que les PdC du Squelette ne sont pas réduits à 0. Le but d'un Squelette est de tuer un être vivant afin d'obtenir une nouvelle structure osseuse pour son esprit, car les vieux os finiront par s'effriter et se transformer en poussière. Les Squelettes manient les armes de ceux qu'ils tuent.

### SEIGNEUR SQUELETTE

**1. Caverne**. Le plafond de 18m de cette caverne se perd dans l'ombre. La lumière d'une torche permettra aux PJ de voir l'escalier taillé dans la pierre sur le mur de gauche, qui monte jusqu'à une plate-forme (6m de haut) avec une porte en acier verrouillée. La masse de pierre au centre de la grotte s'étend jusqu'au plafond. Elle cache complètement la niche qui se trouve au-delà, jusqu'à ce que les PJ contournent la colonne irrégulière.

**2. Niche**. Dans un renfoncement de la roche, un *Seigneur Squelette* est assis sur son trône de pierre (Niv 12, PdC 140, TA CM/16, BD : 75, BO : 95arme/70GBo/*Frayeur* 3mR). Lorsqu'un personnage passe devant la masse de pierre, le Seigneur Squelette s'écrie d'une voix stridente qui résonne dans la caverne : "*Qui es-tu, toi qui déranges le lieu de repos de Daeleck, le souverain des Sous-Profondeurs ? Fais demi-*


Veilleur dans l'Eau
1
2
Hurkennec
1
2
Wight Majeur
1
2
3
4
Araignées Géantes
1
2
3
4
5
Uruk-Hai
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
Goules
1
2
3
Repaires des Occupants des Sous-Profondeurs
0
7,5
15 m
Bas

*tour ou sois détruit !* " Le Seigneur Squelette fait référence à l'humain enterré dans le tombeau (*n°3*). Le Seigneur Squelette se lèvera alors et attaquera ceux qui ne partent pas. Tous doivent faire un JR contre un sort de *Frayeur* de niveau 7 ou s'enfuir en courant. Le Seigneur Squelette manie l'épée à 2 mains +30 de Daeleck. Son BD est spécial grâce à la cotte de mailles +35 qu'il porte. Le Seigneur Squelette se battra jusqu'à la mort. Il ne peut être blessé qu'avec des armes magiques. Ainsi, si ses os sont détruits, son esprit meurt également.

**3. Tombeau**. Cette grotte abrite le tombeau de Daeleck. Il n'y a pas de corps, bien sûr. Un seul coffre en bois, encadré d'acier et verrouillé, est chargé de pièces et de bijoux : 4 pm, 47 po, et 21 pa, 3 bijoux d'une valeur totale de 255 po, et une dague +30 Tueuse d'Hommes. La serrure est vieille et rouillée, et peut donc être facilement crochetée. Les deux aiguilles empoisonnées sous les loquets sont Difficiles (-20) à détecter. Si la victime ne réussit pas son JR contre un poison de niveau 12, elle s'évanouit en 3 tours et reste inconsciente pendant 12 à 24 heures.

### WIGHT MOINDRE

**1. Palier**. Des marches humides mènent à une porte en acier froid, fermée mais non verrouillée, donnant sur une pièce sinistre. Le sol n'est pas visible car un épais brouillard plane au-dessus, éclairé par une lueur verte (l'humidité extrême de la région est à l'origine de la brume, l'illumination est due à des champignons phosphorescents), et s'étend jusqu'au passage qui mène à la crypte (*n°2*).

**2. Crypte**. Lorsque les PJ empruntent le passage menant à la crypte, ils entendent un bruit semblable à celui du tonnerre, et le sol et les murs tremblent momentanément. À l'intérieur de la crypte, un *Wight Moindre* sort de son tombeau (Niv. 14, PdC 120, TA Non/1, BD : 75, BO : 100el/*paralysie* et *sommeil* au toucher/*Frayeur* niveau 14, 10mR), et le couvercle massif s'effondre sur le sol. Les PJ doivent surmonter un sort de *Frayeur* lorsqu'ils tournent autour de l'entrée. Le Wight se battra jusqu'à la mort, avançant vers les intrus à une vitesse surprenante. Le trésor de la crypte comprend : une cape elfique, +30 en dissimulation, un arc magique +20, un bouclier magique +15, une épée courte +15 et 20 po.

### WIGHT MINEUR

**1. Chambre**. 22 marches mènent à un cul-de-sac. En cherchant une porte secrète sur le mur du fond, un piège est déclenché (Absurde, -70, à détecter). La porte s'ouvrira, faisant tomber ceux qui se trouvent sur le palier 7,5m plus bas sur un sol en pierre plat. Les côtés de la fosse sont lisses. Du fond de la fosse, il y a un petit tunnel, assez large pour passer, qui permet aux personnages d'accéder aux profondeurs inexplorées des Sous-Profondeurs. La chute provoque un coup critique d'Écrasement "D". En fouillant le mur de droite, une porte secrète peut être Facile (+30) à trouver. La porte se pousse vers l'intérieur. En l'ouvrant, les PJ libéreront l'air vicié enfermé dans la crypte, ce qui provoquera un léger sifflement. 22 marches supplémentaires montent vers la gauche. Au sommet, il n'y a qu'une ouverture qui mène à une chambre.

**2. Tombeau**. Au centre de la chambre se trouve une tombe. Le premier à entrer dans la chambre sera surpris par un *Wight Mineur*, qui attend sur le côté du passage pour taillader le premier intrus (Niv. 10, PdC 85, TA Non/1, BD : 65, BO : +80el/*paralysie* au toucher/ *Frayeur* niveau 10, 5mR). Les PJ doivent immédiatement résister au sort de *Frayeur*. Le Wight se battra jusqu'à la mort. À l'intérieur du tombeau, il y a une armure de cuir rigide qui agit comme une cotte de mailles lorsqu'elle est portée, une paire de bottes elfiques qui éliminent le son lorsqu'elles sont en mouvement, et un poignard en mithril +20 qui émet de la lumière en continu sur commande dans un rayon de 3m.

### WIGHT MAJEUR

**1. Palier**. 40 marches descendent jusqu'à une jonction entre des couloirs avec de petites chambres de chaque côté. L'escalier continue à descendre, en s'incurvant vers la droite. Les deux chambres latérales sont vides. Ceux qui entrent dans l'une ou l'autre des chambres doivent faire un JR contre un sort de Sommeil de niveau 25 ou tomber dans un profond sommeil. Si personne n'échappe aux effets du sort, toutes les personnes affectées se réveilleront ligotées sur des dalles dans une caverne (*n°3*).

**2. Antichambre**. Au bas de l'escalier en courbe se trouve une grande salle ronde. Le plafond est en forme de dôme. Un passage part du fond de la pièce. Une lueur verte flotte dans l'air et éclaire le brouillard tourbillonnant au sol. En entrant, les aventuriers entendront le bruit de l'acier grinçant pendant quelques secondes. Le passage qui sort de la salle se divise en deux voies. Celui de gauche mène à une porte en acier. L'autre mène à une chambre apparemment vide. La lueur verte est plus forte dans le passage et la chambre de droite (*n°4*).

**3. Chambre**. La porte n'est pas verrouillée. À l'intérieur se trouvent quatre dalles de pierre, toutes surélevées de 1m par rapport au sol. Elles sont drapées de lin blanc. La pièce est par ailleurs vide.

**4. Crypte**. La herse du passage est levée et cachée dans le plafond. Elle tombera et se verrouillera derrière la première personne qui exercera une pression sur la zone située à 2,5m au-delà de la herse. Toute personne se trouvant encore de l'autre côté, en sécurité, ne peut pas aider la ou les personne(s) piégée(s) car le dispositif de levage se trouve à l'intérieur de la chambre (n°4). Pas plus d'une minute après la chute de la herse, un *Wight Majeur* (Niv. 25, PdC 200, TA Non/1, BD : 90, BO : 170el/ *paralysie* et *sommeil* au toucher) apparaîtra face à ceux qui sont à la herse. Tous doivent résister contre *Frayeur* ou bien fuir jusqu'à ce qu'ils soient hors de vue. Ceux qui échouent au JR sont sans défense. Le Wight Majeur attaquera et tentera de prendre en vie tous ceux qui sont piégés par la herse. Parmi les trésors de la chambre, on trouve une cotte de mailles noire +25 de taille naine et une hache de combat +30 pour Tueuse de Trolls et d'Orques. Un coffret dans le coin contient 20 pm, une coupe en joyau qui soigne 3 PdC à chaque fois qu'une personne boit un liquide dans cette coupe (le liquide doit être comestible, c'est-à-dire qu'il ne doit pas être empoisonné), et un assortiment de rubis de différentes tailles d'une valeur totale de 130 po.

### URUK-HAI

**1. Poste de garde**. 2 *Uruk-hai* (Niv 3, PdC 30, TA CR/13, BD : 35, BO : 55 cimeterre) occupent le poste. Il y a un tonneau d'eau stagnante et une corde accrochée au plafond où pendent des restes de viande séchée.

**2. Quartiers**. Derrière la porte se trouvent 6 *gardes Uruk-hai* (Niv. 3, PdC 30, TA CR/13, BD : 35, BO : 55 cimeterre). Ils dorment profondément.

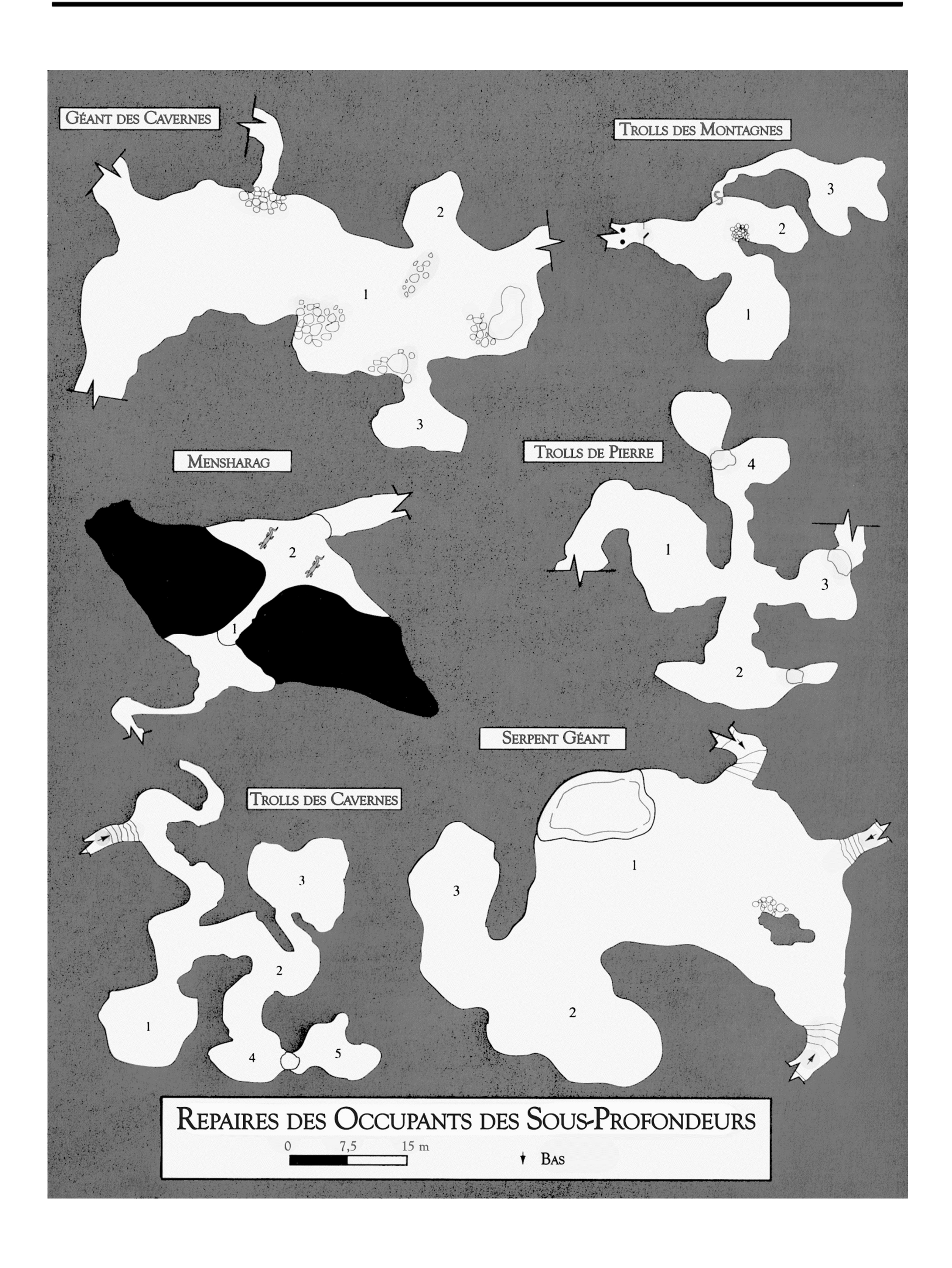
**3. Poste de garde**. 3 gardes Uruk occupent cette zone.

**4. Réserve**. La salle est remplie de sacs de viande séchée, de tonneaux d'eau et de chaînes.

**5. Poste de garde**. Trois gardes Uruk occupent ce poste.

**6. Harem**. 6 *Orques femelles* habitent cette pièce. Toutes sont capables de griffer et de mordre (+15). Si l'une d'entre elles arrache une dague à son adversaire, elle se révèle un peu plus redoutable (+35). Elles n'ont pas de bonus défensif. Elles peuvent toutes encaisser 15 PdC.

**7. Quartiers du chef**. Le *chef Uruk* (Niv. 8, PdC 115, TA CM/15, BD : 45, BO : +75 épée à deux mains Tueuse d'Elfes avec n'importe quel coup critique) est assis sur un trône. 2 *gardes Orques* (Niv. 5, PdC 95, TA CM/ 14, BD : 40, BO : +60 cimeterre) accompagnent leur chef à tout moment. Les femelles Orques (*n°5*) sont au service du chef à sa guise.


Géant des Cavernes
1
2
3
Trolls des Montagnes
1
2
3
Mensharag
1
2
Trolls de Pierre
1
2
3
4
Serpent Géant
1
2
3
Trolls des Cavernes
1
2
3
4
5
Repaires des Occupants des Sous-Profondeurs
0 7,5 15 m
Bas

**8. Salle au trésor**. Le trésor de la tribu est empilé dans ce petit trou. Il y a 56 po dans une pile, ainsi que 43 pa, un collier de diamants d'une valeur de 150 po, et un simple anneau d'argent qui est un multiplicateur de PP x2 pour tout utilisateur de sorts d'Essence.
**9. Pouponnière**. 3 femelles encadrent 12 jeunes Orques.
**10. Quartiers**. 7 Uruk-hai mâles occupent cette pièce. Il y a une chance (01 -45) qu'ils soient tous ivres, imbibés de bière.
**11. Poste de garde**. 3 *gardes Uruk-hai* (Niv. 3, PdC 30, TA CR/13, BD : 35, BO : 55 cimeterre) occupent cette zone.

### ARAIGNÉES GÉANTES

**1. Grotte**. En raison de la hauteur extraordinaire du plafond, la lumière d'une torche normale n'éclairera pas les fils laiteux de la toile d'araignée suspendue au-dessus. Une *Araignée Géante* (Niv. 8, PdC 160, TA CS/4, BD : 40, BO : 70GMo/75GCo/poison - paralysie avec coup critique si JR raté), adaptée à l'obscurité des Sous-Profondeurs, s'y cache. Il y a aussi 12 Araignées inoffensives qui viennent d'éclore. Dans un coin de la toile, entre deux arcs de voûte près du plafond, se trouve une épée à deux mains +25 Tueuse de Fantômes. Elle permet également à son porteur de parer tous les tours sans pénalité pour son BO au tour suivant. L'épée est très difficile (-20) à trouver. L'araignée géante tombera par un fil sur la tête du dernier passant, lui donnant la surprise et un bonus supplémentaire de +10 à sa morsure. Si le poison réussit, ce qui signifie qu'il est actif immédiatement, la bête attrape sa victime et se précipite vers sa toile à 18m au-dessus du sol. Elle enroule alors la victime dans ses fils de toile avant que quiconque ne puisse monter assez haut pour aider le malheureux captif.
**2. Caverne**. La porte est verrouillée, mais presque tout le monde peut crocheter la serrure (Facile, +30). La porte s'ouvre sur une chambre grossièrement taillée avec des gravats empilés sur le côté gauche. Les gravats s'étendent sur 3m dans un passage. Au-delà, le passage est ouvert.
**3. Réserve**. Au milieu de cette pièce se trouvent trois tonneaux, tous remplis de vin de qualité. 2 *Araignées Géantes* (Niv. 8, PdC 160, TA CS/4, BD : 40, BO : 70GMo/75GCo/poison - paralysie avec coup critique si JR raté) attendent patiemment dans leur toile en hauteur.
**4. Recoin**. De vieilles toiles pendent négligemment du plafond d'un tunnel. Le tunnel a été creusé.
**5. Chambre**. Quatre *Araignées Géantes* (Niv. 8, PdC 160, TA CS/4, BD : 40, BO : 70GMo/75GCo/poison - paralysie avec coup critique si JR raté) se cachent dans ces toiles. La fontaine au milieu des piliers est une source de guérison. Elle guérit complètement toutes les déficiences physiques et mentales. Le pilier arrière gauche est creux. À l'intérieur, on accède à une porte coulissante secrète. Difficile (-10) à trouver, on peut monter des escaliers circulaires jusqu'à la toile située 23m plus haut. Le pilier s'ouvre sur la toile collante, et c'est là que se trouve le trésor des Araignées. Un assortiment de bijoux d'une valeur de 500 po, un bâton avec un multiplicateur de PP x3 pour les utilisateurs de sorts de Théurgie, un coffre de 65 po, deux manteaux elfiques, +30 à la dissimulation, et un arc long de +15 reposent tous dans les fils de la toile.

### VEILLEUR DANS L'EAU

**1. Caverne**. Les rives de la mare d'eau se rapprochent les unes des autres là où les parois de cette caverne en forme d'haltère se resserrent en son milieu. Des ossements de toutes sortes jonchent le sol. Il n'y a pas de courant dans l'eau, qui provient d'une source souterraine. Les aventuriers observateurs se demanderont alors pourquoi elle n'est pas stagnante. Ceux qui s'approchent trop près le découvriront…
**2. Source souterraine**. Si quelqu'un s'approche à moins de 2,5m de l'eau, et surtout s'il tente de traverser les rives étroites, les tentacules d'un *Veilleur dans l'Eau* (Niv. 28, PdC 320, TA CR/11, BD : 40, les attaques de feu font deux fois plus de dégâts, BO : 120GSa/120GBe) se faufilera hors du bassin et attaquera tous ceux qui sont à sa portée (8m). L'Observateur prend les PJ par surprise et les attaque trois fois avant qu'ils ne puissent réagir. Si la créature est tuée, son trésor peut être récupéré au fond du bassin. Tout est rouillé sauf un total de 230 po, 455 pa et 10 pm. Ce qui ressemble à un morceau de bois flotte près de la rive. Seuls ceux qui cherchent des objets flottants seront assez curieux pour le ramasser et découvrir qu'il s'agit d'une baguette de *Boules de feu* (32 charges).

### HURNKENNEC

**1. Passage**. Des boucliers, des épées, des arcs, des casques, des pièces de monnaie sont éparpillés sur le sol à l'endroit où le passage se rétrécit. Ils sont là parce que les aventuriers imprudents ne connaissaient pas les Hurnkennec.
**2. Masse rocheuse**. La masse rocheuse centrale et les murs extérieurs sont criblés de tunnels et de trous de la taille d'un poing, comme un fromage très mûr. 7 *Hurnkennec* s'y cachent (Niv. 8, PdC 130, TA PL/18, BD : 40, BO : 80MBe/ 65MCo/50MBo, si le Hurnkennec obtient un coup critique par morsure, il s'agrippe automatiquement à la victime et tente de la tirer dans un trou de la roche). Les Hurnkennec sont des créatures-Púkel qui semblent être de petits blocs de minerai jusqu'à ce qu'ils soient réveillés. À l'approche d'un ennemi, ils se débarrassent de leur forme inerte pour se transformer en araignées de fer. Elles grimpent facilement aux murs et aux plafonds et peuvent attaquer leurs victimes en tombant d'une certaine hauteur pour écraser le crâne de l'ennemi en contrebas. La morsure de leur bouche en pince et les attaques des épines tranchantes de leurs pattes sont tout aussi mortels. S'ils sont détruits, les Hurnkennec peuvent se reconstituer, mais le processus prend 50 ans. Les Hurnkennec attaquent tous ceux qui passent à proximité ou tentent de récupérer les armes qui jonchent le sol. Une épée courte +15, un bouclier +10, 13 po et une hache de lancer +10 font partie des trésors présents.

### GOULES

**1. Caverne**. Une terrible odeur de pourriture plane dans l'air. C'est le premier indice qu'il y a des Goules ou des Trolls à proximité. De petites empreintes dans les déchets du sol indiquent que les monstres sont des Goules.
**2. Caverne**. Cette grotte plus grande, à laquelle on accède par une porte et des escaliers, contient sept tombes ouvertes au milieu du sol. Si un PJ s'approche de l'une d'elles, il dérangera la *Goule* (Niv. 4, PdC 35, TA CS/ 4, BD : 10, BO : 40PBo/50PGr/45arme) qui s'y repose. Au total, 7 Goules sortent de leur tombe. Elles sont lentes et tentent d'attraper un individu et de le tuer.
**3. Trésor**. Ces Goules collectionnent les bijoux fins, et il y en a pour 200 po dans cette zone.

### GÉANTS DES CAVERNES

**1. Caverne**. Le sol est jonché de pierres et de rochers. Si un aventurier regarde attentivement, il peut voir de grandes empreintes de pas dans la poussière et la saleté. Ces empreintes ont été faites par 3 *Géants des Cavernes* (Niv. 20/17/16, PdC : 250/241/209, CR/11, BD : 20, BO : 155arme/80GSa/110GCh/115rocher) : *Skrûb*, *Mam* et *Nânsaib*. Une douce lumière de feu et des ombres qui bougent peuvent être vus et du bruit peut être entendus depuis la caverne adjacente (*n°3*).
**2. Grotte latérale**. En s'approchant de cette zone, il est facile d'avoir la nausée, car c'est la poubelle des Géants. Il y a du matériel utilisable parmi les ordures, mais rien de vraiment utile.
**3. Grotte**. Une lueur chaude illumine l'ouverture de cette grotte. De temps en temps, une ombre gigantesque traverse la lumière. Les

trois Géants des Cavernes habitent dans cette petite grotte. Ils s'occupent des tâches ménagères, s'attardent autour d'un repas ou se préparent à une expédition de fouille dans les Sous-Profondeurs. Ils ne peuvent pas être surpris facilement (-30) car une brise vient souvent de la caverne principale, portant l'odeur des intrus. Skrûb, Mam et Nânsaib ont tous un tempérament vif. Mam est le plus intelligent, mais Skrûb est le plus grand. Nânsaib est celui qui parle le plus, mais il n'est pas intelligent. Tous sont incroyablement curieux. De la nourriture, des boissons, une table, des chaises, un foyer et un trésor - dans le coin le plus reculé - remplissent largement la grotte. Un seul coffre, assez grand, contient 78 po, 19 gemmes de 50 po chacune et 430 pa. Un corbeau est posé sur le coffre, un animal de compagnie destiné à éloigner les voleurs.

### TROLLS DE PIERRE

**1. Entrée**. Une seule torche brûle sur le mur de cette grotte d'entrée. Dans la faible lumière, on peut voir des débris éparpillés sur le sol. Une odeur de moisi plane au-dessus des débris. Les PJ expérimentés sauront qu'ils doivent se trouver près d'un trou de Troll.

**2. Caverne**. Une autre torche brûle dans cette grotte. 2 *Trolls de Pierre* (Niv. 7, PdC 150, TA CR/11, BD : 15, BO : 80 gourdin), *Frûm* et *Dôb*, cuisinent sur un petit feu. Il est possible qu'ils mangent de la chair humaine. Ils peuvent être surpris facilement. Ils se battront jusqu'à la mort. Derrière l'énorme rocher. Très difficile (-20) à déplacer, se trouve la cachette du trésor. Parmi l'équipement ordinaire se trouve une épée à deux mains dans un magnifique fourreau de cuir lacé d'or. Le fourreau est muni d'une courroie qui s'adapte à l'épaule et à la poitrine, ce qui permet de porter l'épée dans le dos. L'épée elle-même est Tueuse de Morts-Vivants +15 (sur n'importe quel coup critique). Plus important encore, il s'agit d'une épée de parade qui donne +20 BD au porteur lorsqu'elle est dégainée. Il y a un pot de 100 po. Une petite pochette en cuir contient 12 saphirs d'une valeur de 65 po chacun.

**3. Porte arrière**. Cette chambre est vide. Un rocher, comme celui de la caverne (*n°2*), cache un chemin assez grand pour les Trolls qui mène à 4 à 6 km sur le flanc de la montagne. De l'extérieur, l'entrée de la grotte est dissimulée derrière un bosquet, Très difficile (-20) à trouver.

**4. Poste de garde**. Un seul *Troll de Pierre*, *Bân* (Niv. 10, PdC 115, TA CR/11, BD : 15, BO : +100 marteau de pierre) est assis sur un tabouret contre le mur de droite. Une torche brûle dans la grotte. Un rocher bloque un petit passage vers une autre petite chambre. Dans celle-ci, il y a deux captifs, deux jeunes hommes, ligotés et bâillonnés avec des sacs sur la tête. Ils seront la nourriture pour les Trolls. Bân criera aux deux autres Trolls s'il y a du grabuge.

### MENSHARAG

**1. Pont**. Une fine travée en arc traverse un gouffre profond.

**2. Bordure**. De l'autre côté, 2 *Mensharag* (Niv. 5, PdC 80, TA CM/16, BD : 30, 60GGr/50GBo/40MMo) attendent les intrus. À première vue, il s'agit de blocs de pierre isolés. Lorsqu'elles sont alertées par la présence d'un ennemi, les créatures se déroulent pour prendre leur véritable forme : de grandes bêtes-lézards de forte corpulence. Elles peuvent se déplacer rapidement, escalader les murs et attaquer avec leurs griffes, leurs dents et leurs queues préhensiles. S'ils sont détruits, ils se reforment en l'espace de 20 ans. Les lézards de pierre tentent de faire tomber ceux qui traversent la travée et de les tuer. Si quelqu'un cherche un trésor, il doit regarder au fond du gouffre, dont le sol est en pierre. Les Mensharag jettent les affaires de leurs victimes dans le gouffre. Le trésor, une fois collecté, s'élève à 43 po et 30 pa. Il y a aussi un bracelet qui est un multiplicateur de PP x3.

### TROLLS DES CAVERNES

**1. Caverne**. Après avoir descendu de nombreux escaliers, le chemin bifurque vers la droite pour entrer dans un complexe de grottes faiblement éclairées. De cette première petite grotte émane l'odeur des corps écailleux des Trolls des Cavernes. Elle est remplie d'ordures et d'excréments. Quiconque prend la peine de regarder à travers les os et les déchets découvrira un Anneaux de Boules de feu (3x/jour), Difficile (-10) à trouver.

**2. Passage**. Ce passage contient la source de lumière - une seule petite torche. Les aventuriers peuvent voir dans le poste de garde (*n°4*), mais pas dans la caverne (*n°3*).

**3. Caverne**. Cette grotte n'est pas du tout éclairée et 3 *Trolls des Cavernes* rôdent dans les ténèbres (Niv 12, PdC 220, TA CR/11, BD : 25, BO : 160 massue ou marteau). Ils sentent les intrus qui passent le poste de garde (*n°2*). Une lumière vive, même une torche puissante, aveugle ces Trolls pendant 4 tours. Durant ce laps de temps, ils agissent à -100.

**4. Poste de garde**. Cette grotte est un poste de garde, car un trésor est caché derrière le rocher. Il n'y a pas de garde présent, mais les Trolls des Cavernes sauront si quelqu'un se trouve ici. Le rocher est Extrêmement difficile (-30) à déplacer.

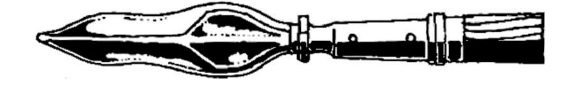
**5. Trésor**. Deux coffres se trouvent dans le recoin derrière la porte en forme de rocher. Ils sont tous deux verrouillés et Très difficiles (-20) à ouvrir. L'un des coffres contient 130 po. 6 anneaux d'or, dont un anneau d'invisibilité, 2 colliers d'or d'une valeur de 150 po chacun, et une dague de sommeil en or (un coup critique fait s'endormir la victime si elle rate son JR contre un sort de niveau 12). L'autre coffre contient 400 pa, et un calice d'argent qui purifie tous les liquides et soigne 5 PdC à chaque gorgée, rechargeable 2x/jour. 8 gorgées en une seule fois.

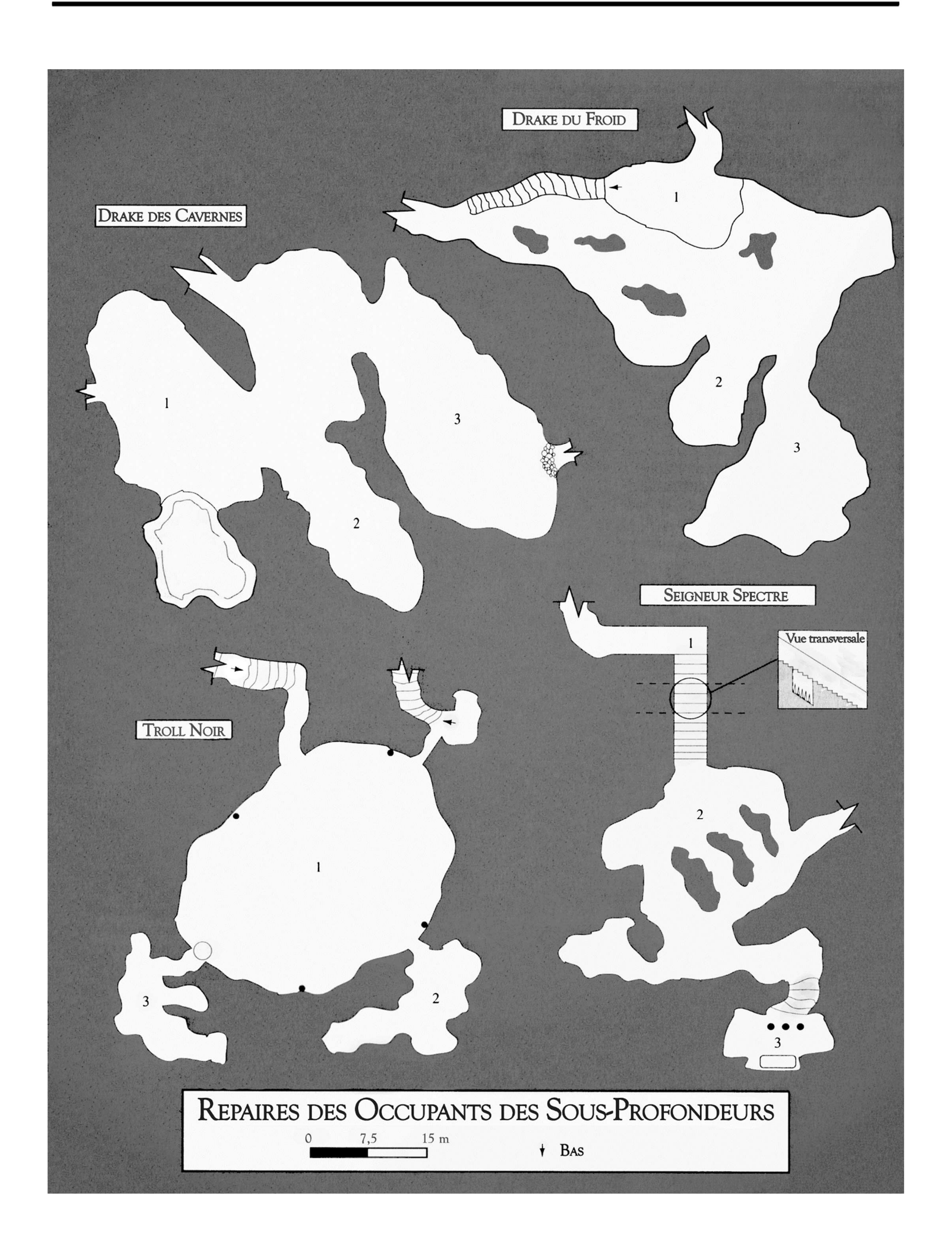
### TROLL DES MONTAGNES

**1. Caverne**. Deux piliers et une porte en pierre accueillent les aventuriers qui s'approchent d'une grotte manifestement habitée. La porte est verrouillée, Très difficile (-20) à ouvrir. Elle grince très fort, et alertera à l'intérieur le *Troll des Montagnes* (Niv 11, PdC 240, TA CR/16, BD : 40, BO : 130 hache de guerre). Le Troll est assis près d'un petit feu dans la partie la plus éloignée de cette zone. Quelques chiffons sont drapés sur de grosses pierres et des morceaux de bois qui font office de mobilier. Une torche brûle sur le mur en face de la porte. Le Troll tentera de surprendre tout intrus en se cachant derrière le mur rocheux en saillie à droite de la porte lorsque l'individu entrera.

**2. Réserve**. Ce petit recoin est le lieu de stockage de la nourriture des Trolls. Il y a beaucoup de viande séchée et salée, y compris de la viande d'orque. Il y a aussi quelques tonneaux de bière et d'eau. Un fagot de bois de torche est posé près des pierres.

**3. Quartiers**. Une porte secrète, Extrêmement difficile (-30) à trouver, cache cette grotte. À l'intérieur se trouvent les quartiers du Troll et sa pile de trésors. Un tas de paille et de chiffons sert de lit au Troll. Une torche est allumée dans la niche latérale au-dessus d'un tas de pièces d'or. Le Troll ne collectionne que l'or, et il y en a beaucoup, environ 2 300 po. Le long du mur du fond de la zone du trésor se trouvent les crânes des victimes du Troll. Dans l'un des 27 crânes se trouve un rubis rouge géant qui, s'il est monté sur le pommeau d'une épée, donne à la lame la capacité de s'enflammer sur commande et de délivrer un coup critique de Chaleur de la même gravité que chaque coup critique normal. Une autre porte secrète, de Pure folie (-50) à détecter, s'ouvre sur un passage qui relie le repaire aux hauteurs des montagnes.




Drake du Froid
1
2
3
Drake des Cavernes
1
2
3
Seigneur Spectre
1
Vue transversale
2
3
Troll Noir
1
2
3
Repaires des Occupants des Sous-Profondeurs
0 7,5 15 m
Bas

### DRAKE DU FROID

**1. Rebord**. Sur cette corniche, un PJ peut regarder en bas à travers les stalagmites et voir toute la caverne, à l'exception de la caverne la plus éloignée (*n°3*). La corniche fait 7,5m de haut. Des escaliers descendent jusqu'au fond de la caverne.

**2. Caverne**. Il n'y a pas de lumière dans cette caverne, à moins qu'elle ne soit apportée par les PJ. Si c'est le cas, ils verront des centaines d'os au sol. Une respiration lourde et lente se fait entendre.

**3. Caverne**. Toute lumière qui éclaire la grotte réveillera le *Drake du Froid* (Niv. 15, PdC 230, TA PL/18, BD : 70, BO : 110GMo/100GGr/90GBo/60GCo), dormant au milieu de cette petite caverne. La lumière ne blesse pas le Drake du Froid. Il est rapide lorsqu'il se faufile, et il s'éloignera donc de son trésor pour se précipiter vers la personne qui tient la lumière. Une fois la lumière éteinte, si possible, le Drake du Froid agira à une vitesse supplémentaire de +25. Le trésor n'est pas très grand, car le râle du froid est jeune. Il y a quelques armes, quelques armures, malheureusement pas magiques, et beaucoup de pièces et de gemmes. Il y a 1 500 po et 2 300 pa. Il y a aussi 52 gemmes d'une valeur de 50 po chacune. Pour ceux qui cherchent partout, il y a un seul diamant, d'une valeur de 1 000 po, coincé entre les orteils de la griffe du pied arrière gauche du Drake du Froid.

### SERPENT GÉANT

**1. Caverne.** Trois escaliers distincts descendent dans une grande caverne avec un bassin d'eau qui mesure 14m x 11m et est profond. Si les PJ ont une source de lumière, ils peuvent voir de l'or scintiller près de l'ouverture de la caverne la plus éloignée (*n°3*). Il y a une chance (01-70) que le *Serpent Géant* se baigne dans le bassin. Si ce n'est pas le cas, il se trouve automatiquement dans la caverne la plus proche (*n°2*). Le Serpent offre un spectacle effrayant lorsqu'il émerge de l'eau, une énorme tête suivie de plusieurs mètres d'un corps massif (Niv. 14, PdC 140, TA CR/12, BD : 35, BO : 135Esa/avaler).

**2. Repaire**. S'il n'est pas dans l'eau, le Serpent y est, et si c'est le cas, la bête se nourrit de la chair d'un être qu'elle a tué et qu'elle a caché sous l'eau pour l'attendrir.

**3. Trésor**. Le Serpent n'apprécie pas les trésors, mais il sait qu'ils sont un excellent appât pour ses proies. Il laisse donc le trésor de sa victime dans cette caverne, en traînant jusqu'au repaire (*n°2*), de façon qu'il soit visible depuis la caverne principale (*n°1*). Le trésor se compose de presque tout, bien qu'une grande partie des armures et des vêtements ait été détruite par les dents du Serpent. La pièce la plus magnifique du lot est un bouclier +25. Parmi les autres objets, on trouve une étoile du matin +20 et une *Lance de Foudre* qui, lorsqu'elle touche et délivre un coup critique, qu'elle soit portée ou lancée, provoque un coup de tonnerre et un éclair, étourdissant la victime pendant 3 tours. En plus des dégâts normaux, la lance donne un coup critique d'Écrasement et un coup critique d'Électricité équivalents. 20 pm, 260 po et 300 pa gisent en tas. Les PJ astucieux qui fouillent le lac à la recherche de victimes récentes trouveront un corps dans des rochers peu profonds (à 2,5m de profondeur) avec une épée +25 Tueuse de dragons toujours serrée dans sa main.

### DRAKE DES CAVERNES

**1. Entrée**. Le plafond fait 4m de haut, et toutes les stalagmites et stalactites sont brisées et tombées au sol. Les débris rendent difficile de courir sans tomber (-30 sur toutes les manœuvres de course et de déplacement).

**2. Caverne**. Il s'agit d'une longue caverne remplie d'ossements, la plupart d'entre eux étant brisés en plusieurs morceaux.

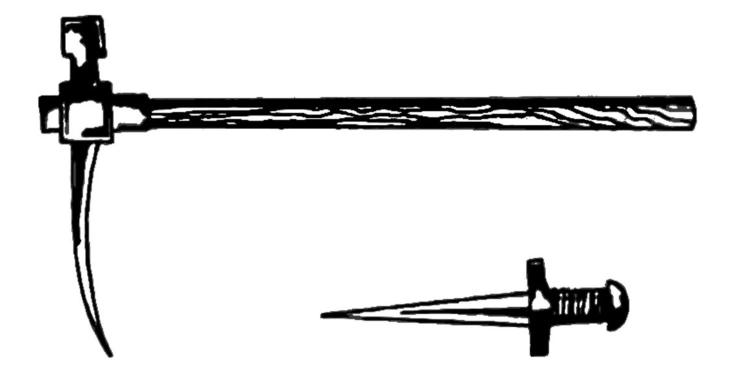
**3. Repaire**. Un *Drake des Cavernes* (Niv. 15, PdC 160, TA CR/12, BD : 20, BO : 60ESa/avaler/110ECo) dort sur un tas de rochers contre le mur, en face de son magot composé d'or et d'objets précieux, qui bloque un autre passage. La créature possède les caractéristiques les moins désirables des Drakes : elle est visqueuse, possède des segments rose brunâtre et est énorme. Elle se nourrit de presque tout, la chair animale étant son plat préféré, mais les racines et les champignons constituent une alternative acceptable. Le Drake ne mange cependant pas de roche, malgré les légendes naines persistantes qui affirment le contraire. Il utilise plutôt les six cornes dures de sa tête osseuse comme des forets pour se frayer un chemin dans la pierre tendre, glissant sur son mucus à son passage. Une arête osseuse protège ses mâchoires et ses yeux étroits pendant cette activité. Son trésor est de bonne taille pour un Drake des Cavernes. Il y a 500 po et 600 pa. 19 gemmes d'une valeur de 50 po chacune sont éparpillées dans les tas de pièces. Une cotte de mailles +20 de taille humaine est posée contre le mur. Il y a aussi un bouclier +10. D'autres armures, non magiques, reposent à proximité. Une baguette de *Foudre* (25 charges) est dissimulée dans la fissure entre le sol et le mur, et est Très difficile (-20) à trouver.

### SPECTRE MAJEUR

**1. Escalier**. La trappe située au milieu de cet escalier de 6m s'ouvre lorsqu'une pression de 10kg est appliquée dessus. La trappe de 3m, Difficile (-10) à détecter et à éviter, fait tomber les victimes sur des pointes. Ceux qui tombent subissent 3 attaques de lance +100.

**2. Passages**. Quatre passages se présentent aux PJ en bas des escaliers. Un sort incrusté dans les murs amplifie les bruits les plus discrets. Les bruits de pas sonnent comme si quelqu'un frappait le sol avec un marteau. Les chuchotements deviennent des cris. Lorsque les échos cessent, lorsque les PJ sortent des passages ou arrêtent de bouger, un grand grondement et un coup de tonnerre retentissent dans la caverne devant eux. Sa porte est en acier, rouillée et verrouillée, Difficile (-10) à ouvrir.

**3. Tombeau**. Des escaliers situés immédiatement après la porte descendent jusqu'au sol de la caverne. Trois piliers se trouvent entre les marches et le tombeau. Une lueur rouge, sans source, éclaire faiblement la pièce. De la brume s'étend sur le sol à hauteur des genoux. Elle est suffisamment épaisse pour dissimuler tout ce qui s'y trouve. Un tombeau de pierre surélevé de 1m occupe un espace sur le mur du fond. Le couvercle est tombé sur le sol et repose contre le fond de la tombe. Si un PJ s'aventure au-delà des piliers, un *Spectre Majeur* (Niv. 18, PdC 200, TA Non/1, BD : 75, BO : 80 *Éclair choquant*/drain 10 Co/tour 3mR) surgira de la tombe ouverte. Tous ceux qui ont traversé les piliers doivent réussir un JR contre un sort de *Frayeur* de niveau 10 ou être pétrifiés de peur pendant 5 tours. Tous ceux qui se trouvent derrière les piliers doivent réussir un JR contre le même sort ou se retourner et courir pendant 5 tours, laissant derrière eux leurs camarades. Quiconque réussit son JR est immunisé contre le sort de *Frayeur* pour la durée de la rencontre. Si tout le monde est pétrifié de peur ou a fui, le Spectre Majeur flottera de son tombeau vers ceux qui sont immobiles et les touchera au cou pour les endormir, les faisant tomber dans le brouillard. La personne dormira jusqu'à ce que le Spectre Majeur



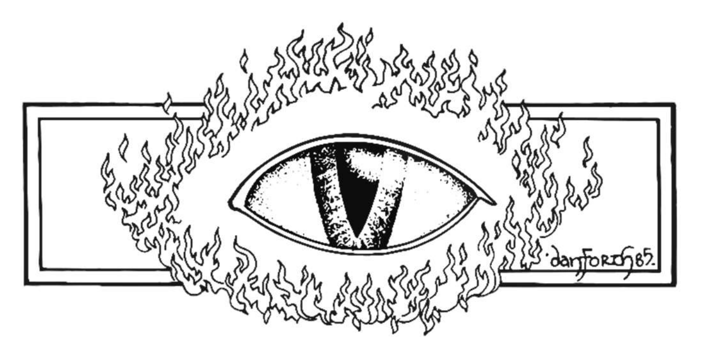
soit tué. Les victimes endormies seront déplacées par télékinésie vers le mur de gauche, mais resteront sous le brouillard jusqu'à ce qu'elles soient sauvées ou que le Spectre draine toute leur énergie vitale. Le Spectre s'enfonce alors dans le brouillard et attend le retour des autres, préparant une *Boule de feu* qui explosera au milieu d'eux lorsqu'ils regarderont à travers les piliers. Le Spectre porte des robes qui améliorent magiquement son BD, mais leurs plis de velours rouge sont en lambeaux. Une capuche recouvre la tête du Spectre qui ressemble à un crâne, mais les PJ peuvent voir les yeux briller en rouge sous la capuche. Le Spectre semble flotter dès qu'il se déplace. Si quelqu'un résiste au sort de *Frayeur*, le Spectre utilise la magie pour vaincre cette personne, en lançant jusqu'à 4 *Éclairs choquants* consécutifs. Le Spectre ne peut pas être blessé par des poisons. C'est un Mort-Vivant et il doit être frappé avec des armes en mithril ou magiques. Les flèches doivent être magiques, pas seulement l'arc. Le trésor est Extrêmement difficile (-30) à trouver. Il se trouve sous le tombeau, dans une zone creusée. Il contient un parchemin de *Répulsion Morts-Vivants XV* qui permet de désintégrer ou de faire fuir jusqu'à 15 Morts-Vivants, 800 po, 600 pa, et une magnifique épée +30 avec une lame en mithril. Sa garde en or est minutieusement sculptée et incrustée de saphirs bleus. Des runes elfiques sont tracées sur les côtés de la lame. Il s'agit d'une épée utilisée durant les guerres du Gondolin, et qui détecte les Morts-Vivants et brille d'un bleu pâle lorsqu'ils se trouvent à moins de 300m, et d'une lueur plus intense à moins de 30m. Elle tue les Morts-Vivants sur un coup critique. Elle protège le porteur de tous les sorts de *Frayeur* lancés par les Morts-Vivants. Les saphirs bleus permettent à l'épée de délivrer un coup critique de Froid équivalent à n'importe quel critique normal.

**TROLL NOIR**

**1. Chambre**. La chambre d'entrée est grande et circulaire. Quatre torches l'éclairent d'une faible lueur. Un énorme rocher, Extrêmement difficile (-30) à déplacer, bloque un petit passage. Les PJ peuvent voir dans l'ouverture sur le mur du fond. 10 chauves-souris partiront soudainement du plafond à l'arrivée des aventuriers, provoquant un fort battement qui alertera le *Troll Noir*, Gîrakûn, qui habite ici (Niv. 16, PdC 250, TA CR/16, BD : 50, BO : 170 marteau). C'est un renégat des armées du Seigneur des Ténèbres, qui préfère n'obéir à personne d'autre qu'à lui-même. Le Troll Noir (connu sous le nom d'*Olog-hai*) émergera de la caverne adjacente (*n°2*).

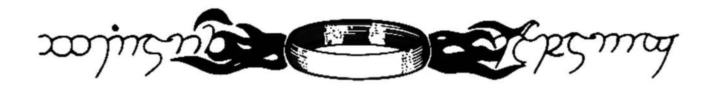
**2. Caverne**. Il y a peu d'ordures ici. Gîrakûn est ordonné pour des raisons tactiques et emporte les déchets dans un gouffre proche. Des meubles en pierre ornent la chambre, ainsi qu'une tapisserie volée représentant une scène de bataille sanglante.

**3. Trésor**. Derrière le rocher se trouve le trésor du Troll. Les petites niches de la grotte sont remplies d'épées, d'armures, d'autres armes, d'or et de bijoux. Il y a 200 po, 180 pa, et une hache à main +20 qui revient en 1 tour après avoir été lancée.




# 7.0 TABLES

Ce chapitre fournit quelques notes utiles au MJ concernant la façon de mener des aventures dans la région de la Morthond, en particulier autour d'Erech et des Chemins des Morts. Le MJ devrait lire ces directives avant d'étudier et de choisir l'une des aventures.



## 7.1 Rumeurs et Légendes

| **Jet** *(ne doit pas être déterminé de façon aléatoire)* | **Vrai/Faux** |
|---|---|
| **01-05** L'escroc vous trahira. | *FAUX* |
| **06-10** Jeroibha est une espionne de Tughaib. | *VRAI* |
| **11-15** Solofhen est sénile et ne peut pas aider les aventuriers. | *FAUX* |
| **16-20** Borkul essaie d'attirer les gens à Tughaib pour qu'ils deviennent des serviteurs Morts-Vivants sous le contrôle de la Chamane. | *FAUX* |
| **21-25** Solofhen n'a jamais été dans les Sous-Profondeurs. | *VRAI* |
| **26-30** Une Créature-Púkel garde les Cavernes aux Énigmes. | *VRAI* |
| **31-35** Il y a d'autres énigmes le long d'un chemin qui traverse les Sous-Profondeurs. | *VRAI* |
| **36-40** Un roi Orque possède un rubis elfique qui, s'il est placé sur le pommeau d'une épée, donne le pouvoir d'enflammer la lame. | *VRAI* |
| **41-45** Les Sous-Profondeurs sont stériles et ne contiennent ni plantes ni animaux. | *FAUX* |
| **46-50** Des Goules errent dans les Cavernes aux Fantômes. | *VRAI* |
| **51-55** Tughaib a 20 puissants adeptes. | *FAUX* |
| **56-60** Il n'y a pas de chemin entre les Cavernes aux Énigmes et les Cavernes aux Fantômes. | *FAUX* |
| **61-65** Anrea est la maîtresse de Borkul. | *FAUX* |
| **66-70** Les Fantômes et les Goules ne font des raids que la nuit. | *VRAI* |
| **71-75** Une fois à l'intérieur des Sous-Profondeurs, la seule façon d'en sortir est de revenir par le même chemin. | *FAUX* |
| **76-80** Jeroibha a tué 8 Goules et 4 Fantômes contrôlés par Tughaib. | *FAUX* |
| **81-85** Tous les échanges commerciaux ont été interrompus dans la vallée à cause des Fantômes. | *FAUX* |
| **86-90** Les membres du clan Dunéen qui ont disparu constituent aujourd'hui l'élite de l'armée de Fantômes de Tughaib. | *VRAI* |
| **91-95** Seuls les objets en mithril ou magiques font du mal aux Fantômes de Tughaib. | *VRAI* |
| **96-100** Tughaib elle-même n'est pas très puissante, son pouvoir réside dans le bâton "le Fléau des Fantômes". | *VRAI* |

## 7.2 Table des PNJ

| Nom | Niv | PdC | TA | BD | Bouc. | Prot. | BO Mêlée | BO Proj. | MeM | Notes |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **PNJ pour "Les guerriers Fantômes du Dunfearan"** | | | | | | | | | | |
| Solofhen | 17 | 70 | Non/1 | 60 | N | N | 80da | | 5 | Animiste Dunéen. Anneau x3PP, 183PP, connaît toutes les listes de sorts de base d'animiste, toutes les listes de Théurgie réservée et la liste de défense contre les sorts. |
| Borkul | 5 | 62 | CS/8 | 30 | N | N | 65hh | - | 10 | Éclaireur Dunéen. Forgeron/charpentier. |
| Anrea | 4 | 40 | Non/1 | 25 | N | N | 40da | - | 10 | Éclaireur Dunéen. |
| **PNJ pour "Un Raid dans la Nuit"** | | | | | | | | | | |
| Tughaib | 20 | 120 | CS/8 | 10 | N | N | 85ba | 45da | 20 | Animiste Dunéen. Prêtresse, connaît toutes les listes de base d'animiste, toutes les listes libres de Théurgie et listes de Théurgie réservées, 60PP. |
| Berma | 5 | 45 | Non/1 | 50 | N | N | 40ba | 5ao | 15 | Animiste Dunéen. Adepte. Connaît 5 listes de Théurgie réservée, 15PP. |
| Kurna | 6 | 55 | No/2 | 55 | N | N | 45ba | 10da | 15 | Animiste Dunéen. Adepte. Connaît 5 listes de base de clerc, 1 liste Théurgie libre, 36PP, anneau x2PP. |
| Easgan | 8 | 66 | No/2 | 60 | N | N | 50ba | 5ao | 10 | Animiste Dunéen. Adepte. Connaît 5 listes de base de clerc, 3 listes Théurgie libre, 48PP. |
| Seinacaid | 4 | 36 | No/2 | 40 | N | N | 35ba | - | 20 | Animiste Dunéen. Adepte. Connaît 4 listes de Théurgie libre, 12PP. |
| Scammar | 7 | 93 | CR/12 | 55 | Y | N | 95el | 55go | 30 | Éclaireur Dunéen. Épée +10, bottes de silence ; cap de dissimulation +25. |
| Oravarri | 6 | 68 | Non/1 | 25 | N | N | 45da | - | 15 | Éclaireur Dunéen. Marchand. |
| Jeroibha | 11 | 149 | CM/16 | 65 | Y10 | Bras | 130el | 80go | 25 | Guerrier Dunéen. Espion de Tughaib. Épée +15 ; utilise du poison. |
| **PNJ pour "Intrigues dans les Sous-Profondeurs"** | | | | | | | | | | |
| Moctallan | 12 | 150 | CR/10 | 40 | N | N | 90el | 65ao | 15 | Barde Dunéen. Éclaireur de Dunéen. Marchand. |
| Calmuad | 8 | 84 | CR/8 | 35 | N | N | 65ec | 50ao | 10 | Éclaireur de Dunéen. Marchand. |

## 7.3 Herbes et Poisons des Sous-Profondeurs

| Herbes | Codes | Forme/Prép. | Coût | Effet |
|---|---|---|---|---|
| Lemsang | t-S-5NO | champignon/ingestion | 25 pa | 0,5kg équivaut à une semaine de rations conservées. |
| Lothfelag | t-S-7O | fleur/ingestion | 490 po | Les fleurs des cavernes préservent et protègent un Nain blessé jusqu'à 7 mois dans un état de "maintien de la vie" et donnera la vie (en tant que "donneur de vie") à un Nain qui est décédé dans les 7 heures précédentes. Les autres personnes qui mangent la fleur seront immédiatement soulagés de tout effet de Contusion ou d'Étourdissement. Une bonne préparation nécessite l'élimination de la résine toxique (voir *Poisons,* ci-dessous). |
| Madarch | t-S-6NO | champignon/liquide | 42 po | Mélangé à une part égale d'eau, il forme une potion violacée d'eau et d'oxygène, qui réchauffe le corps et, en moins de 2 heures (1-100 minutes), guérit toutes les blessures. Les coupures et les vaisseaux sanguins sont soignés et la circulation sanguine revient à l'état normal. |
| Zur | h-S-4O | champignon/breuvage | 2 po | Améliore (+50) l'odorat et l'ouïe pendant 1 heure. |
| **Poisons** | **Codes** | **Forme/Prép.** | **Coût** | **Effet** |
| Gorfang | t-S-8NO | mousse/liquide | 210 po | La surface humide de la mousse renferme un poison neurotoxique de niveau 3. Un JR raté (01-50) entraîne une perte de sensibilité et d'usage des 1-4 extrémités (mains et pieds) ; un échec de 51 ou + entraîne la mort suite à la dissolution des nerfs (sous l'effet du liquide rose très chaud). |
| Lothfeiag | t-S-7O | résine/ingestion | 70 po | Les victimes de ce poison de niveau 1 qui échouent au JR (01 -50) tombent dans un sommeil artificiel pendant 1-10 heures, un échec du JR de 51 ou + entraîne un coma de 7 mois. |
| Nen Calgaien | t-S-7NO | racine/pâte | 35 po | Poison de niveau 2. La victime qui échoue à la JR devient verte pendant l-100 tours. Un JR raté entre 01 et 25 ralentit la victime, qui ne peut se déplacer plus vite qu'en marchant, et est à -50 pour 1-100 tours. Un échec du JR entre 26 et 50 entraîne 1 -100 PdC et une douleur débilitante qui dure de 1 à 10 heures. Un échec du JR de 51 ou + entraîne une brûlure du cerveau, la victime perd 1-100 pts de Constitution et de son mental (***JRTM*** *: Ig, It, Pr -* ***RM*** *: Me, Ra, It,Pr*). |
| Pelenour | t-S-6NO | champignon/pâte | 80 po | Poison de niveau 2. Le Madarch non dilué doit être injecté ou ingéré pour faire effet. Un JR raté entre 01 et 50 entraînent la réouverture des blessures non cicatrisées un saignement x 2. Un JR raté à 51 ou + entraîne la mort (explosion des vaisseaux sanguins). |

## 7.4 Table des Rencontres

| **Rencontres** | **Plaines du Gwathló** | **Hautes-Terres dunéennes** | **Monts Brumeux** |
|---|---|---|---|
| Chance (%) | 20% | 15% | 15% |
| Distance (km) | 16 | 8 | 5 |
| Temps (heures) | 4 | 4 | 4 |
| **Dangers inanimés** | | | |
| Piège général | 01 | 01 | 01-02 |
| Avalanche | - | 02-03 | 03-06 |
| Crue éclair | 02-04 | 04-06 | 07-08 |
| Feu d'herbe | 05-06 | 07 | - |
| **Sites/choses** | | | |
| Cave/Caverne/Antre | 07-08 | 08-10 | 09-12 |
| Site Dúnedain | 09-10 | 11-12 | 13 |
| Site du Calenardhon | - | - | 14 |
| Site dunéen | 11-16 | 13-17 | 15-16 |
| Site Drúadan | 17 | 18 | - |
| Lieu de sépulture/Tombe | 18 | 19-20 | 17-18 |
| **Les Dunéens** | | | |
| Peuple | 19-26 | 21-26 | 19-21 |
| Guerriers | 27-31 | 27-31 | 22-24 |
| Guérisseurs | 32-34 | 32-34 | 25 |
| Bardes | 35-38 | 35-37 | 26-27 |
| Prêtres | 39-40 | 38-40 | 28 |
| **Les Hommes du Calenardhon** | | | |
| Peuple | | | 29 |
| Soldats | - | - | 30 |
| **Les Autres hommes** | | | |
| Hommes du Nord | 41-42 | 41 | 31 |
| Orientaux | 43 | - | 32 |
| Marchands ambulants | 44-47 | 42-44 | 33-34 |
| Bandits | 48-50 | 45-46 | 35-37 |
| **Les Orques** | | | |
| Éclaireurs | 51-52 | 47-49 | 38-43 |
| Petites patrouilles (2-6) | 53 | 50-51 | 44-47 |
| Patrouilles normales (6-10) | - | 52 | 48-50 |
| Troupe de guerre/convoi (12-30) | | - | 51-52 |
| **Les autres races non-humaines** | | | |
| Dragons | - | 53 | 53-54 |
| Drúedain | 54 | 54 | - |
| Nains | 55-56 | 55-57 | 55-56 |
| Elfes | 57 | 58 | 57 |
| Ents | - | 59 | 58 |
| Géants | - | 60 | 59-60 |
| Grands aigles | 58 | 61 | 61 |
| Hobbits | 59-60 | 62 | - |
| Huorns | 61 | 63 | 62 |
| Troll, grotte | 62 | 64-65 | 63-65 |
| Troll, forêt | 63-64 | 66-68 | 66 |
| Troll, colline | 65-66 | 69-71 | 67-68 |
| Troll, pierre | 67-69 | 72-73 | 69-70 |
| **Les Animaux** | | | |
| Chauve-souris | 70 | 74-75 | 71-73 |
| Ours | 71 | 76-78 | 74-76 |
| Abeilles/guèpes | 72-73 | 79 | 77 |
| Aigle | 74-76 | 80-82 | 78-80 |
| Sanglier | 77 | 83-84 | 81 |
| Glutan | 78 | 85-86 | 82-83 |
| Lynx | 79 | 87-88 | 84-85 |
| Jatewoone | 80-82 | - | - |
| Troupeau d'herbivores | 83-87 | 89-90 | 86-87 |
| Serpent venimeux | 88-90 | 91-92 | 88 |
| Léopard des neiges | - | 93 | 89-91 |
| Loup/Ouargue | 91-92 | 94-96 | 92-94 |
| Autres animaux | 93-100 | 97-100 | 95-100 |

**Utilisation de la Table des Rencontres et codes :**

Le MJ doit déterminer l'emplacement du groupe et la colonne appropriée, puis effectuer un jet de rencontre. La période couverte par un jet de rencontre est soit la durée indiquée sur la table, soit le temps qu'il faut au groupe pour parcourir la distance indiquée sur la table, la durée la plus courte étant retenue. Si un jet de rencontre est inférieur ou égal à la probabilité de rencontre indiquée sur la table, un second jet de (1- 100) est effectué pour déterminer la nature de la rencontre.

Une rencontre ne nécessite pas toujours un combat ou une activité similaire, un groupe peut éviter ou atténuer certains des dangers/rencontres ci-dessus par une action appropriée ou de bons jets de manœuvre. Cette table ne donne au MJ qu'un guide pour les rencontres avec des personnages inhabituels ou potentiellement dangereux.

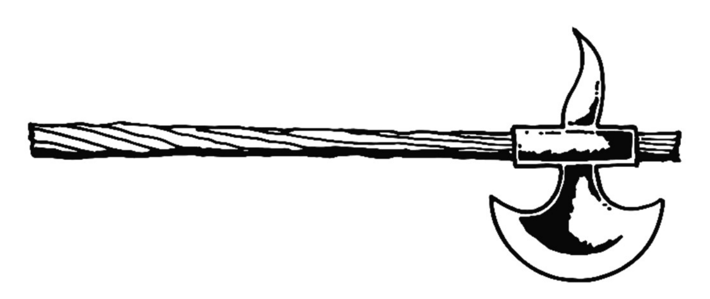
## 7.5 Table des Morts-Vivants

| Lettre | Nom | Niv. | PdC | Tai. | Vit. | TA | Bouc. | BD | BO | Notes |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | Skrag | 6 | 42 | M | RA | CM/14 | O | 45 | 75ci | Guerrier Orque. |
| B | Mogtûl | 7 | 94 | E | MO | CR/12 | N | 40 | 115go | Guerrier Troll Noir. |
| C | Bargûr | 9 | 108 | E | MO | CR/12 | N | 40 | 130mg | Guerrier Troll Noir, marteau de pierre. |
| D | Fröm | 4 | 60 | E | LE | CR/11 | N | 30 | 120cl | Guerrier Géant des Collines. |
| E | Frem | 5 | 65 | E | LE | CR/11 | N | 35 | 130cl | Guerrier Géant des Collines. |
| F | Nunaib | 9 | 104 | S | MO | CM/14 | O | 65 | 115mg | Guerrier Dunéen, marteau +20. |
| G | Genaibha | 4 | 29 | M | MO | CR/10 | O | 35 | 45el | Guerrier Dunéen. |
| H | Elin | 11 | 110 | M | MO | CR/9 | O | 65 | 120el | Guerrier Dunéen, épée +10. |
| I | Athair | 4 | 37 | S | MO | CS/6 | N | 20 | 15da | Clerc maléfique Dunéenne, 24PP, anneau x2PP, 4 listes de sorts. |
| J | Seinadair | 8 | 64 | M | MO | CS/6 | N | 60 | 60da | Mage Dunéen, 72PP, bracelet x3PP, 9 listes de sorts. |
| K | Cú | 5 | 50 | M | MO | CM/16 | O | 55 | 80el | Guerrier Dunéen. |
| L | Mach | 8 | 80 | M | MO | CM/16 | O | 70 | 110el | Guerrier Dunéen, bouclier +10, épée +10. |
| M | Broc | 5 | 45 | M | MO | CS/5 | O | 45 | 60el | Guerrier Dunéen. |
| N | Naim | 11 | 69 | M | MO | Non/2 | N | 80 | 50da | Clerc maléfique Dunéen, robes +40 BD, anneau x3PP, 99PP, 11 listes de sorts. |
| 0 | Leanan | 4 | 40 | M | MO | Non/l | N | 60 | 100da | Mage Dunéenne, robes +20 BD, dague +55 drain de vie, 20PP,5 listes de sorts. |
| P | Arlenui | 4 | 55 | M | RA | CM/16 | O | 60 | 90el | Rôdeur Dunéen, épée +5 Tueuse d'Orques. |
| Q | Bruad | 4 | 40 | M | RA | CR/10 | N | 45 | 65dm | Rôdeur Dunéen. |
| R | Acair | 6 | 68 | M | RA | CM/14 | O | 70 | 125el | Guerrier Dunéen, bouclier +10, épée +20 Tueuse de Trolls. |
| S | Damah | 9 | 98 | M | RA | CM/16 | N | 70 | 120ba | Guerrier Dunéen, cotte de mailles +20. |
| T | Korzh | 10 | 95 | M | RA | CM/16 | O | 65 | 100fr | Guerrier Orque, accompagné de 4 guerriers Orques Moindre. |
| T | Krûpâz | 3 | 25 | M | RA | CR/9 | N | 20 | 50cl | Guerrier Orque. |
| T | Farzh | 3 | 26 | M | RA | CM/13 | O | 20 | 50ci | Guerrier Orque. |
| T | Trâpûn | 3 | 24 | M | RA | CR/10 | O | 20 | 50ci | Guerrier Orque. |
| T | Morbâz | 3 | 28 | M | RA | CM/14 | N | 20 | 50ec | Guerrier Orque. |
| U | Logâz | 5 | 60 | M | RA | CM/15 | O | 50 | 70hh | Guerrier Orque. |
| V | Runzh | 14 | 130 | M | RA | CM/16 | O | 80 | 135ci | Orque Guerrier. Bouclier +20, cimeterre +25. |
| W | Vorazg | 7 | 140 | E | MO | CR/12 | N | 40 | 160mg | Guerrier Troll Noir. |

## 7.6 Table des Wights des Tumulus

**(du niveau 2 des Cavernes aux Fantômes)**

| Salle | Lettre | Nom | Niv. | PdC | Tai. | Vit. | TA | BD | BO | Notes |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 | A | Roighen | 4 | 43 | M | MO | CR/12 | 40 | 60el | Wight des Tumulus dunéen. |
| | B | Mortaim | 8 | 80 | M | MO | CR/12 | 65 | 95el | Wight des Tumulus dunéen, épée +10. |
| | C | Obhel | 9 | 77 | M | MO | CM/16 | 70 | 105el | Wight des Tumulus dunéen, bouclier +10. |
| | D | Skain | 3 | 39 | M | MO | CR/11 | 35 | 40la | Wight des Tumulus dunéen. |
| | E | Tumaibha | 6 | 67 | M | MO | CR/12 | 55 | 75la | Wight des Tumulus dunéen, lance +10. |
| 11 | A | Bhenaim | 12 | 106 | M | MO | CM/16 | 75 | 130el | Wight des Tumulus dunéen, épée +20, bouclier +10. |
| | B | Aghoin | 5 | 44 | M | MO | CR/12 | 50 | 60la | Wight des Tumulus dunéen. |
| | C | Caima | 4 | 50 | M | MO | CR/11 | 35 | 55la | Wight des Tumulus dunéen. |
| 12 | A | Feghail | 6 | 71 | M | MO | CR/12 | 60 | 65la | Wight des Tumulus dunéen. |
| | B | Galsoim | 7 | 65 | M | MO | CR/12 | 60 | 85el | Wight des Tumulus dunéen. |
| | C | Coiren | 2 | 24 | M | MO | CS/10 | 30 | 35el | Wight des Tumulus dunéen. |
| | D | Loghar | 9 | 81 | M | MO | CM/16 | 60 | 110el | Wight des Tumulus dunéen, épée +25. |
| | E | Noma | 5 | 53 | M | MO | CR/12 | 50 | 70el | Wight des Tumulus dunéen, épée +5. |
| | F | Railec | 8 | 82 | M | MO | CM/16 | 65 | 95el | Wight des Tumulus dunéen, bouclier +10, épée +5. |
| | G | Venaib | 3 | 31 | M | MO | CR/12 | 35 | 40el | Wight des Tumulus dunéen. |
| | H | Yoinen | 9 | 54 | M | MO | Non/10 | 60 | 60da | Wight des Tumulus dunéen, 9 listes de sorts, 54PP, anneau x2PP, robes de défense +20 BD. |



## 7.7 Table des Créatures des Sous-Profondeurs

| Créature | Niv. | Nb. | Tai. | Vit. | PdC | TA | BD | BO | Notes |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Aile des Cavernes | 1 | 2-100 | P | RA/TR | 8 | Non/1 | 50 | 50PGr/40PMo | Retraite si le chef est tué. |
| Araignée Géante | 8 | 1-20 | L | RA/TR | 160 | CS/4 | 40 | 70GBe/75GCo/poison | Poison efficace : étourdissement durant 24 tours. |
| Balrog | 40 | 1 | E | TR/TR | 400 | PL/20 | 120 | 275fo/140dm/sorts | Peut immoler. |
| Chauve-souris | 0 | 1-100 | P | TR/TR | 4 | Non/1 | 60 | 25TMo | Pas d'attaque sans provocation. |
| Chauve-souris Chasseresse | 1 | 12-30 | P | TR/TR | 25 | Non/1 | 40 | 40PMo/40PGr | Provoque 1-5 PdC/tour après un coup critique. |
| Drake des Cavernes | 10 | 1 | E | MR/RA | 160 | CR/12 | 30 | 90ESa/avaler/110ECo | Saisit d'abord. |
| Drake des Glaces | 30 | 1 | E | RA/RA | 450 | PL/20 | 55 | 110EMo/110EGr/110EBo/ 100ECo/90Boule de Froid | Bon nageur. |
| Drake du Froid | 30 | 1 | E | RA/RA | 500 | PL/20 | 50 | 120EMo/120EGr/120EBo/ 80ECo | Sans aile. |
| Goule | 2 | 1-10 | M | MO/MR | 35 | CS/4 | 10 | 35PBo/40PGr/30arme | Morts-vivants. |
| Hurleur des Voûtes | 1 | 1-5 | T | TR/AV | 5 | Non/1 | 60 | 30TMo/40TGr | Un cri strident étourdit la victime 1 tour/10% d'échec JR, attaque niveau 1, leurs langues portent du poison. |
| Hurnkennec | 8 | 1-20 | P | MR/MO | 130 | PL/18 | 40 | 40 80PBe/65PCo | Forme d'araignée de fer. |
| Kraken | 30 | 1 | E | MO/MO | 375 | CR/11 | 40 | 145ESa/145EBe | 1-5 attaques ESa/tour. |
| Lézard, Grand | 8 | 1-2 | L | MR/RA | 140 | CS/7 | 30 | 90GMo/70MBo | Agressif. |
| Mendaen | 10 | 1-10 | L | LE/MO | 60 | CM/16 | 20 | 80MSa/120GCh | Forme d'homme en pierre. |
| Mensharag | 5 | 1-10 | L | MR/MR | 80 | CM/16 | 30 | 60GGr/50GBo/40MMo | Forme de lézard en pierre. |
| Oiseau des Chambres | 2 | 21-30 | P | TR/RA | 11 | Non/1 | 60 | 50PBe/35MGr | Timide. |
| Orque | 3 | 4-12 | M | MO/MR | 55 | CM/14 | 45 | 60ci/50ao | Repaire d'Orques à proximité. |
| Ouargue | 8 | 4-20 | L | TR/TR | 180 | CS/4 | 60 | 75GMo/60GGr | Se dissipe lorsqu'il est tué. |
| Rat Géant | 1 | 1-20 | P | RA/RA | 20 | CS/3 | 30 | 20TMo/20PMo | Longueur du corps 60-90cm. |
| Sarnúmen | 7 | 1-2 | L | MR/MR | 210 | CR/12 | 40 | 75MMo/90GBo/75GCh | D'énormes anguilles d'eau douce. |
| Serpent, Géant | 8 | 1-3 | L | MO/MO | 120 | CR/12 | 20 | 100ESa/avaler | Très grand serpent. |
| Slign * | 8 | 1 | L | RA/RA | 160 | CS/4 | 50 | 90GCh/60MMo/50GSa x2 | JR contre poison de niveau 5 en cas de morsure réussie. |
| Spectre | 5 | 1-2 | L | RA/TR | 200 | Non/1 | 100 | 40 Éclair choquant/spécial | Draine 8 Co/tour (3mR). |
| Squelette | 2 | 4-12 | M | MO/MR | 25 | Non/1 | 10 | 30arme/45MBo | Seuls les coups critiques d'écrasement infligent des dégâts. |
| Troll, Grotte | 12 | 1-5 | L | MO/MO | 220 | CR/11 | 25 | 160EGr/85arme/80roc (50m) | Odeur particulière. |
| Troll, Montagne | 11 | 1 | L | MO/MO | 240 | CR/16 | 40 | 110we/100GBo/100roc (50m) | Puant. |
| Troll, Noir | 9 | 1 | L | MO/MO | 250 | CR/16 | 50 | 170wh/80GBo/70roc (50m) | Également connu sous le nom d'Olog-Hai. |
| Troll, Pierre | 12 | 2-3 | L | LE/MO | 150 | CR/11 | 15 | 80GBo/65GGr/40arme/ 60roc (30m) | Bruyant. |
| Uruk | 5 | 2-20 | M | MO/MR | 115 | CS/9 | 15 | 155ci/155ard | Orque plus grand que l'Orque commun. |
| Veilleur dans la Pierre | 15 | 1-2 | L | -/- | 250 | PL/20 | 40 | spécial | Forme en pierre de type Dunéen. |

* Le ***slign*** est une créature sombre, vivant dans les Sous-Profondeurs. De forme visqueuse et ressemblant à un serpent, il mesure de 1,5m à 3,5m de long et de 60cm à 1,2m d'épaisseur. Il est amphibien, capable de se propulser dans l'eau à l'aide d'une large queue et de se déplacer sur les surfaces des grottes, voire de grimper au plafond, grâce à des ventouses situées sur son ventre et à deux membres antérieurs ressemblant à des tentacules, mesurant chacun de 60cm à 1,2m de long. La caractéristique la plus singulière du slign est son organe visuel, un œil unique monté sur un pédoncule au-dessus d'une large bouche remplie de dents acérées comme des poignards. Le slign est solitaire et peut chasser de deux façons : en restant immergé dans une embuscade aquatique, seul son pédoncule oculaire dépassant de la surface, ou en se suspendant au plafond d'une grotte, parfaitement camouflé et attendant patiemment de tomber sur une victime qui ne se doute de rien. Dans les deux cas, les efforts combinés du slign en matière de constriction, d'étranglement avec ses tentacules et de morsure venimeuse (un poison de niveau 5) s'avèrent souvent fatals.



## 7.8 Table des Créatures du Dunfearan

| Type | Niv. | Nb. | Tai. | Vit. | PdC | TA | BD | BO | Notes |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Aigle Royal | 3 | 1-5 | M | RA/RA | 30 | Non/1 | 30 | 45MGr/35PBe/- | Attaque rarement les créatures plus grandes (à moins qu'elles ne soient sans défense). |
| Aigle, Grand | 8 | 1-5 | G | TR/TR | 150 | Non/3 | 40 | 80GGr/60GBe/- | Intelligent et bon, Utiliser Table C. Critiques Gdes Créatures. |
| Aigle, Verrin | 2 | 1-3 | M | RA/RA | 40 | Non/2 | 35 | 50MGr/40PBe/- | Audacieux et territorial. |
| Antilope | 1 | 1-50 | P | TR/TR | 25 | Non/2 | 25 | 30PCo/20PPi | Curieux, mais craintif. |
| Chauve-souris | 0 | 1-100 | P | TR/TR | 4 | Non/1 | 60 | 25TMo/-/- | Il n'attaque normalement pas à moins d'être provoqué. |
| Ch.souris Chasseresse | 1 | 12-30 | P | TR/TR | 24 | Non/1 | 40 | 40PMo/40PGr | Provoque 1 à 5 PdC/tour après un coup critique. |
| Chèvre Sauvage | 2 | 1-12 | M | RA/MR | 50 | Non/4 | 30 | 40MCo/40MBo/10MPi | Seuls les mâles ont des cornes. Légèrement agressif. |
| Chèvre, Montagne | 3 | 3-36 | M | MR/MR | 50 | Non/4 | 35 | 50MCo/45MBo/30MPi | Seuls les mâles ont des cornes. Agressif. |
| Glutan | 4 | 1 | P | RA/TR | 50 | Non/3 | 50 | 50MMo/45MGr/- | Extrêmement agressif. Il attaque sans raison. |
| Gorbet (Lézard Zurku) | 4 | 1-2 | P | LE/MO | 25 | Non/3 | 40 | 10TMo/spécial/- | Sécrète du poison à travers la peau, |
| Jatewoone | 9 | 1 | G | RA/TR | 120 | Non/2 | 30 | 80GBe/70GGr/50GBo | Énorme oiseau de proie, vole rarement, bec coupant. |
| Kine Sauvage | 5 | 1-10 | G | MO/MO | 200 | Non/3 | 30 | 80GBo/90GCh/- | Énorme animal ressemblant à un bœuf. |
| Léopard des Neiges | 6 | 1-2 | M | TR/TR | 120 | Non/3 | 45 | 50MGr/40MMo/- | Imprévisible, il est connu pour aider les hommes. |
| Loup | 3 | 5-15 | M | RA/RA | 110 | Non/3 | 30 | 65GMo/-/- | N'attaque pas les groupes à moins d'être provoqué. |
| Loup, Gris | 3 | 2-40 | M | TR/TR | 110 | Non/3 | 30 | 60GMo/30MGr/- | Attaquent rarement les humains. |
| Lynx des Htes-Terres | 3 | 1-5 | M | TR/TR | 70 | Non/3 | 55 | 45MGr/30MMo/- | Vit et chasse en groupe. |
| Mouton Grande Corne | 4 | 4-40 | M | MO/MR | 70 | Non/4 | 35 | 60MBo/40MCo/20MPi | Seuls les mâles ont des cornes. |
| Ouargue | 6 | 1-10 | M | TR/TR | 150 | Non/4 | 50 | 75GMo/60GGr/- | Ils opèrent en meute et avertissent les Orques de la présence d'intrus. |
| Ours, Bleu | 7 | 1-6 | G | MR/MR | 200 | CS/8 | 25 | 80GSa/70GGr/30MMo | Semi-intelligent, utilise "Présence" (15mR). |
| Ours, Brun | 5 | 1-2 | G | MR/MR | 170 | CS/8 | 10 | 70GSa/60GGr/20MMo | Peut charger (60GBo), méchant lorsqu'il est provoqué. |
| Ours, Grotte | 12 | 1-5 | E | MR/RA | 300 | CS/8 | 40 | 95EBo/90EGr/30ESa | Utiliser Table des Coups Critiques des Grandes Créatures. |
| Ours, Noir | 4 | 1-5 | M | RA/RA | 150 | CS/4 | 30 | 60GSa/70GGr/30MMo | Il n'attaque normalement pas à moins d'être provoqué. |
| Sanglier | 3 | 1 | M | RA/MR | 120 | Non/4 | 30 | 40GCo/30MBo/20MPi | Méchant et solitaire. Vicieux s'il est acculé. |
| Serpents. Vénéneux | 1-5 | 1-2 | P | LE/TR | 10-20 | Non/1 | 40 | 40PCo/-/- | Nathair, Nathrach et Coireal. |
| Troll, Colline | 10 | 1-3 | G | LE/MO | 150 | CR/11 | 20 | 95GBo/85GGr/- | Utiliser Table C. Critiques Gdes Créatures. |
| Troll, Forêt | 6 | 1-6 | M | MO/MR | 100 | CR/11 | 15 | 80GBo/65GGr/- | Vit dans les bois (Table C. Critiques Gdes Créatures). |
| Troll, Grotte | 12 | 1 | G | MO/MO | 175 | CR/11 | 25 | 100EGr/85arme/- | Utiliser Table C. Critiques Gdes Créatures. |
| Troll, Pierre | 7 | 1-5 | G | LE/MO | 120 | CR/11 | 10 | 45GGr/35MMo/- | Utiliser Table C. Critiques Gdes Créatures. |

### GÉNÉRALITÉS

**Les abréviations suivantes sont utilisées** : *Niv=Niveau ; PdC=Points de Coups ; TA=Type d'armure ; BD=Bonus défensif ; Bouc=Bouclier ; Prot=Protection ; BO=Bonus offensif ; MeM=Manoeuvre en Mouvement.*

**Caractéristiques (JRTM et RM) :** *Ag : Agilité, Co : Constitution, AD : Autodiscipline, Me : Mémoire, Rs : Raisonnement, Fo : Force, Rp : Rapidité, Pr : Présence, Em : Empathie, In : Intuition, It : Intelligence.*

**Compétences (JRTM et RM)** : La plupart des abréviations des compétences sont explicites. Exemples : *F/D : Filature/Dissimulation, Perc : Perception, Emb : Embuscade, B/B : Bâtons/Baguettes, Thé : Théurgie, MouvA : Mouvement adrénaux, AM : Arts martiaux* (*Technique de frappe-TF, Projections/Balayages-PB*).

**TA (Type d'Armure)** : le code indique le Type d'Armure de la créature pour JRTM (*S - Sans Armure, CS - Cuir Souple, CR - Cuir Rigide, CM - Cotte de Mailles, PL-Armure de Plates*); le nombre indique le Type d'Armure équivalent pour Rolemaster (RM).

**BD (Bonus Défensif)** : notez que les Bonus Défensifs comprennent les caractéristiques et le bouclier. La référence du bouclier comprend le bonus de qualité (par ex."O5" signifie "Oui, un bouclier +5 ; "O" sans nombre signifie "Oui, un bouclier +0"). Il est indiqué "N" s'il n'y a pas de bouclier. Il est indiqué "A" si une arme est utilisée comme bouclier, le nombre associé correspond au bonus de l'arme.

**Prot (Protections)** : "B" et "J" indiquent respectivement les protections de *Bras* et de *Jambes*. On considère que tous les personnages en armure portent des casques.

**BO (Bonus Offensif)** : Sauf indication contraire, les objets et les armes dotés d'un bonus (par exemple, une épée large +10) sont plus puissantes mais non magiques. Les attaques animales et non armées sont abrégées selon les codes de la Table des Principales Créatures. Les combattants non entraînés à la manipulation d'un type d'arme (par exemple les Orques non entraînés au combat à distance) subissent une pénalité de -25 lors de leurs attaques. Le Bonus Offensif indiqué est celui dans la meilleure arme du combattant dans la catégorie. Abréviation des armes : *ac-arc composite, ah-arme d'hast, al-arc long, am-arts martiaux, ao-arc court, ard-arbalète lourde, arg-arbalète légère, ba-bâton, bo-bola, ci-cimeterre, da-dague, dm-épée à deux mains, ec-épée courte, el-épée large, em-étoile du matin, et-étoile de lancer, fa-fauchon, fo-fouet, fr-fronde, go-gourdin, ha-hallebarde, hb- hache de bataille, hh-hache, hl-hache de lancer, ja-javelot, la-lance, lc-lance de cavalerie, ma-masse, mg-marteau de guerre, pg-pioche de guerre, ra-rapière, ro-rocher (Grand Écrasement), sa-sarbacane.*

***Notes*** *: Les listes de sorts sont désignées par 3 numéros (par exemple, 1/2/3). Le premier chiffre fait référence aux listes connues jusqu'au 5ème niveau, le second aux listes connues jusqu'au 10ème niveau et le troisième aux listes connues jusqu'au 20ème niveau. Les notes entre parenthèses indiquent une profession équivalente ou approximative.*

### CRÉATURES

**Taille :** La *Taille* représente la taille de la créature. *T=très petite ; P = Petite ; M = Moyenne : G = Grande ; E = Énorme.*

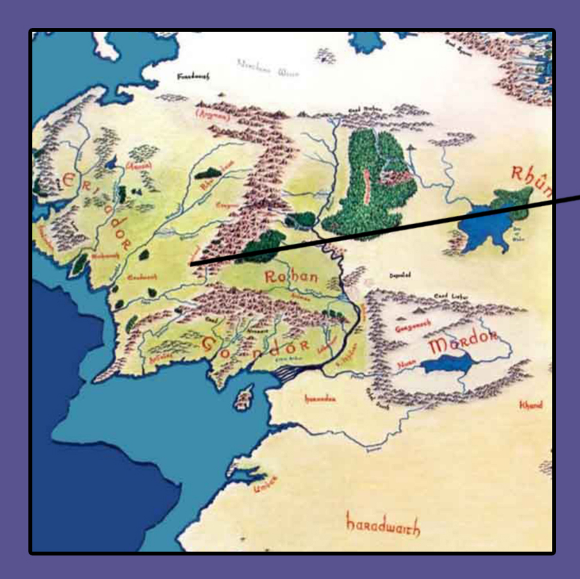
**Vitesse** : La *vitesse* d'une créature est donnée en termes de "Vitesse de Mouvement/Rapidité d'Attaque". *RT=Rampant, TL=Très Lent, LE=Lent, MO=Moyen, MR=Modérément Rapide, RA=Rapide, TR=Très Rapide, AV=Rapidité Aveuglante.*

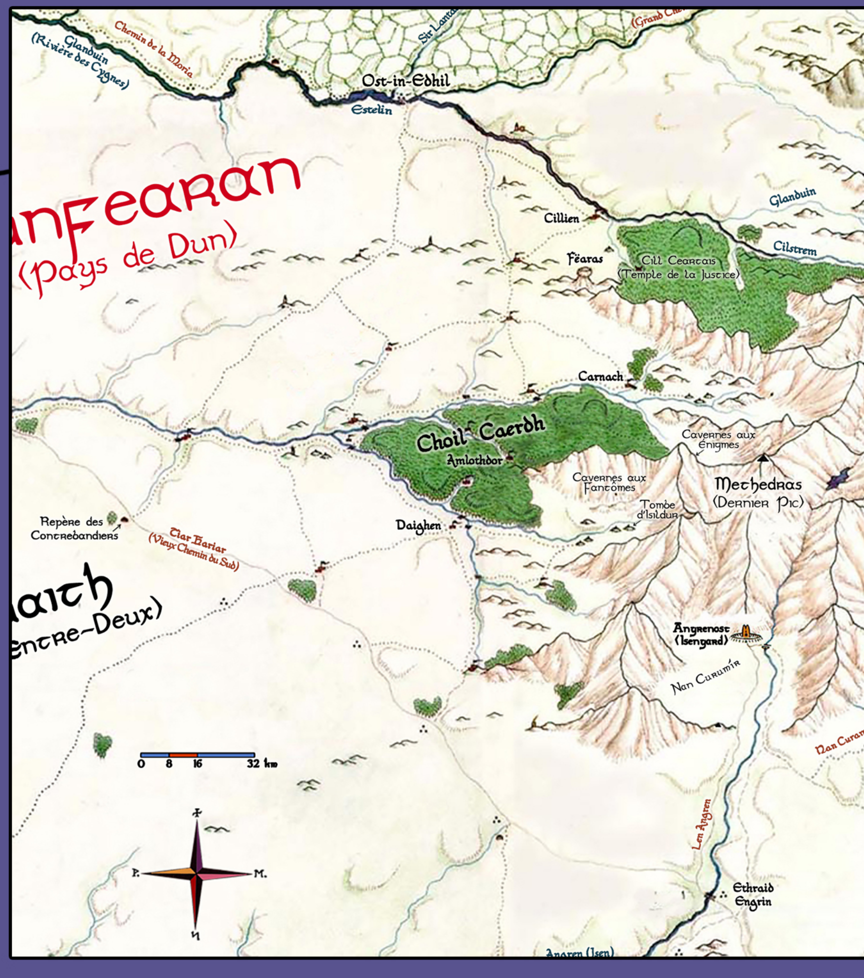
**TA (Type d'Armure)** : Le code à lettres correspond au type d'armure pour JRTM (*S=Sans Armure, CS=Cuir Souple, CR=Cuir Rigide, CM=Cotte de Mailles, PL=Plates*). La valeur en chiffre/nombre correspond au Type d'Armure pour Rolemaster.

**Attaque** : Le code des attaques débute par le *Bonus Offensif* (BO) de l'attaquant. La première lettre indique la *Taille* de l'attaque (*P-Petite, M-Moyenne, G-Grande, E-Énorme*). Les 2 dernières lettres indiquent le type d'attaque (*Tp-Tous petits animaux, Be-Pince/Bec, Bo-Coup de Boutoir/de Bélier/Enfoncement/Renversement/Aplatissement, Mo-Morsure, Gr-Griffe/Serre, Ch-Chutes/Projections/Écrasement, Co-Corne/Défense/Dard, Pi-Piétinement, Sa-Saisie/Agripper/Envelopper/Avaler et Arm-Arme*).

Ces codes peuvent légèrement varier par rapport à ceux de *JRTM* et de *Rolemaster*.

# EXPLOREZ LES
# TERRES DU MILIEU DE J.R.R. TOLKIEN
# AVEC LES MODULES D'AVENTURE




Le Pays de Dun, ou Dunfearan, comme l'appellent ses habitants, se trouve dans les contreforts Ouest des Monts Brumeux. La Grande Peste a balayé ces hautes terres en l'an T.A.1636, mais aujourd'hui, un mal encore plus grave frappe les Hommes de Dun. Des guerriers Fantômes rôdent la nuit, capturant des prisonniers pour grossir leurs rangs de Morts-Vivants. La clé de leur défaite se trouve au-delà des Cavernes aux Énigmes, l'entrée mystérieuse d'un sombre labyrinthe qui serpente à travers les racines des montagnes..



Les *Guerriers Fantômes et les Sous-Profondeurs* comprend :

- Une CARTE EN COULEUR représentant le Pays de Dun.
- 3 AVENTURES EXTRAORDINAIRES impliquant un affrontement avec les Wights d'anciens Dunéens, une bataille contre une puissante Chamane et une aventure risquée dans les Sous-Profondeurs qui s'étendent sous les montagnes.
- Des PLANS DÉTAILLÉS des sites d'aventure, notamment les Cavernes aux Énigmes, le Chemin aux Énigmes et les Cavernes aux Fantômes.
- Un SYSTÈME DE GÉNÉRATION ALÉATOIRE DE CAVERNES, qui permet de voyager dans les SOUS-PROFONDEURS, le vaste réseau de cavernes qui serpente sous la surface d'Endor.

Un Module d'Aventure pour



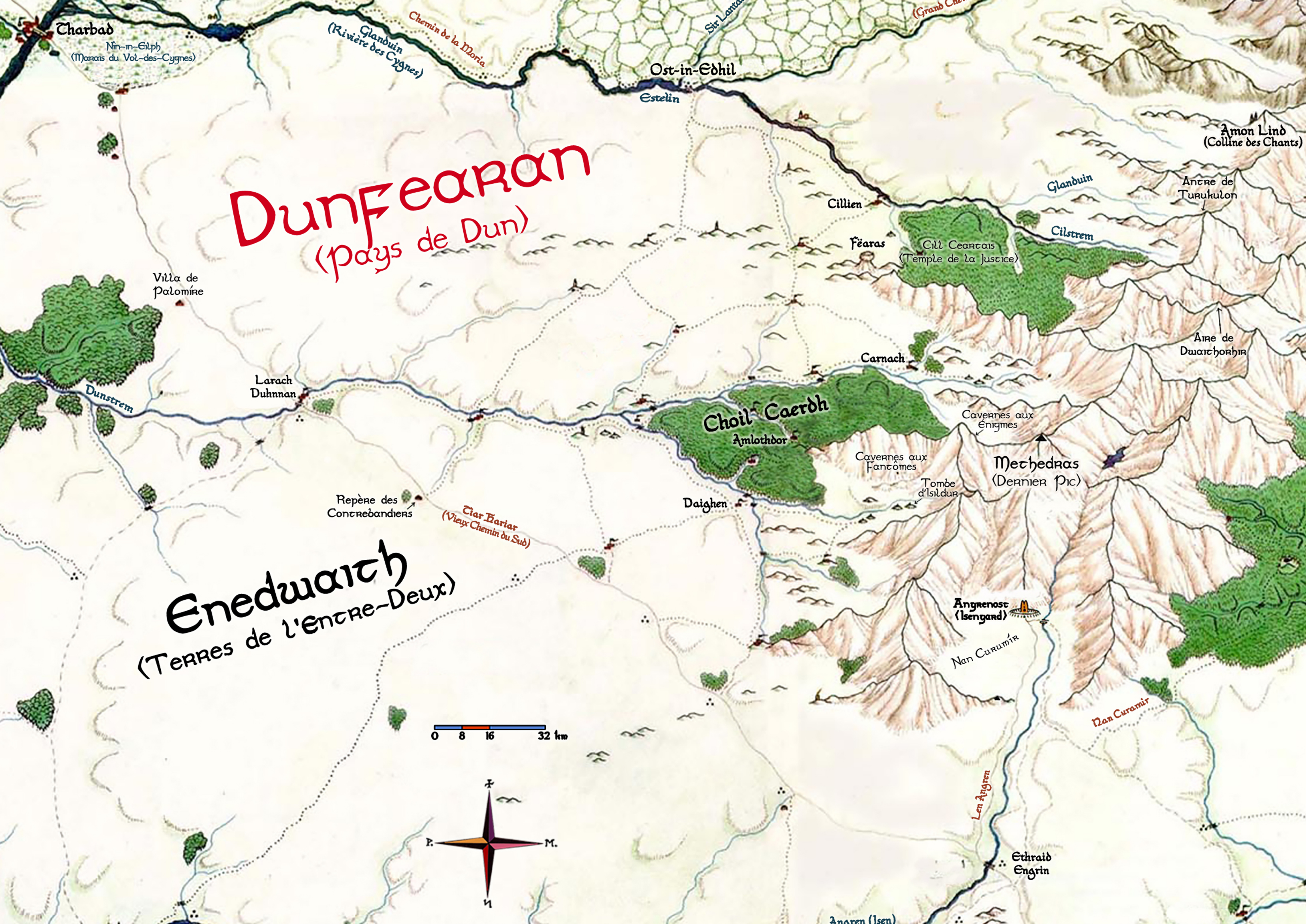




**Traduit par un fan pour les fans**




**Réf. 00362**



Tharbad
Nîn-in-Eilph
(Marais du Vol-des-Cygnes)
Glanduin
(Rivière des Cygnes)
Chemin de la Moria
Ost-in-Edhil
Estelin
Amon Lind
(Colline des Chants)
Glanduin
Antre de
Turukulon
Cillien
Cilstrem
Fëaras
Cill Ceartais
(Temple de la Justice)
Dunfearan
(Pays de Dun)
Villa de
Palomire
Aire de
Dwaithorhir
Carnach
Larach
Duhnnan
Dunstrem
Choil Caerdh
Amlothdor
Cavernes aux
Énigmes
Cavernes aux
Fantômes
Methedras
(Dernier Pic)
Tombe
d'Isildur
Daighen
Repère des
Contrebandiers
Tiar Bariar
(Vieux Chemin du Sud)
Enedwaith
(Terres de l'Entre-Deux)
Angrenost
(Isengard)
Nan Curumír
Nan Curamir
0 8 16 32 km
Len Angren
P.
M.
Ethraid
Engrin
Angren (Isen)